INDEX 355 364 ISSN 1426-2843

CENA 3,00 zł

AMIGA COMPUTER STUDIO

6 1997

GRY
Karciarz
Damage
Flink

Test obudowy E/Box !

UŻYTKI
ImageFX 2.6
Opus 5.6

Przegląd playerów



ODLOTOWE WYŚCIGI!

Flyin' High

GIFT

Zamówienia telefoniczne. Wysyłka w ciągu 24 h. Odbiór w ciągu 2-4 dni !!!

ul. I.Mościckiego 1, 24-100 PUŁAWY

KONTO: "GIFT" BDK S.A. o/Puławy nr. 10701311-50685-2221-0100

TEL-FAX: (0-81) 887 59 57

TEL-FAX: (0-81) 887 59 47

KOMPUTERY



AMIGA 4000 Tower — 2999,-
obudowa Big Tower, stacja HD, płyta 5xZorro III + 2x Video, nie zawiera karty procesora - tel.

AMIGA 1200 Tower — 1299,- (v3.1 - 1399,-)
Amiga 1200 w obudowie Infinitiv, wersje z kickstartem v3.0 lub v3.1 W komplecie zasilacz 200W, mysz, mouse pad, klawiat. 105k Stacja HD na życzenie.

AMIGA 1200 Magic Pack — TEL.
pakiet programów Magic Pack, kickstart v3.1, literatura PL, mysz

Montujemy zestawy (RAM, HD, CDROM, itp) na indywidualne życzenie. Gwarancja na cało´ć.

MONITORY

PHILIPS CM8833-II — TEL.
color 14", dźwięk stereo.

DAEWOO SVGA 15" — 1145,-
color 15", cyfrowe sterowanie, pamięć, tylko rozdzielczości pow. 30 kHz, idealny do kart graficznych. 2 lata gwarancji.

AMIGA M1438s — TEL.
color 14", dźwięk stereo.

AMIGA M1538s — TEL.
color 15", dźwięk stereo,

Do monitorów VGA gratis przejście RGB-VGA i program MonEd !!!

I INNE...

PROMODULE (FDD)	588,-
ROM 2.05 v37.350	69,-
ROM 3.1 16/32bit.	149/112,-
Switch A1200	59,-
Switch+ROM3.1 A500	139,-
AMINET #15,16,17,18 po	44,-
AMINET SET#1,2,3,4 po	110,-
Przew. IDE 2,5"->2x3,5"	24,-
Zasilający 2 x 5,25"	13,-
IDE FX Adapter 4xHDD	39,-
A1200 CDROM Kit (PD)	35,-
Zasilacz 200W Zewnętrzny	125,-
Stacja dysków HD wew	185,-
Stacja dyskow DD wew	142,-
Modemy do Amigi	TEL.
VGA Adapter	18,-
Mouse Amiga 320DPI	33,-
Mouse Pad Amiga	3,-



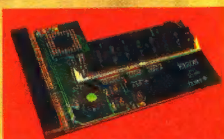
KARTY TURBO

AMIGA 1200:	
E1208	158,-
E1230/40MHz	368,-
E1230/40MHz PLCC	480,-
Blizzard 1230-IV	430,-
Apollo 1240/33MHz	742,-
Apollo 1240/40MHz	936,-
Blizzard 1240T-ERC	912,-
Apollo 1260	TEL.
Blizzard 1260	TEL.

AMIGA 500/500+:	
A500/0.5MB	45,-
A500+/1MB	89,-
A500/2MB	199,-
AMIGA 600:	
A600/1MB	95,-
Apollo 620	TEL.
M-Tec T630	TEL.
SIMM:	
SIMM 4 MB	90,-
SIMM 8 MB	142,-
SIMM 16 MB	282,-
SIMM 32 MB	TEL.
SIMM 64 MB	TEL.

Przyrost prędkości w/g Sysinfo v3.24

A1200 · E1208 · M-TEC 1230/28 · E1230/40MHz · M-TEC 1230/50 · BLIZZARD 1230-IV · APOLLO 1240/25 · APOLLO 1240/40 · BLIZZARD 1240T · BLIZZARD 1260





PROMOCJA !!! DO KAŻDEJ KARTY TURBO GRATIS PROGRAM VMM DO OBSŁUGI PAMIĘCI VIRTUALNEJ INSTRUKCJA PL. !!!

TOWER

OBUDOWY





ZASILACZ 200W z wentylat.	65,-
MODUŁ 5.25" nadstawka	49,-
PŁYTA ZORRO II	360,-
PŁYTA ZORRO II SIMM	408,-
TOWER A2/3/4000 z wypos.	TEL.

A1200 Infinitiv Zasilacz 200 W 449 zł.

TWARDE DYSKI



2,5"	Conner	124 MB	224,-
	Toshiba	131 MB	229,-
	Toshiba	212 MB	279,-
3,5"	Seagate	850 MB	TEL.
	Samsung	1.0 GB	599,-
	Seagate	1.3 GB	669,-
	Caviar	1.6 GB	744,-
	Seagate	1.7 GB	744,-
	Seagate	2.1 GB	799,-
	Fujitsu	2.5 GB	899,-
	Caviar	3.1 GB	1170,-
	Quantum	3.2 GB	1089,-
	Quantum	4.3 GB	1169,-

W KOMPLECIE GRATIS:

* **BEZPŁATNA instalacja programów: Workbench+MagicWB+MUI+Locale PL**
* **100MB najnowszego oprogramowania**
* **Instrukcja instalacji (PL).**
* **komplet przewodów połączeniowych do A600/1200.**
* **Gwarancja do trzech lat !!!**

Twarde dyski są sprzedawane w komplecie do Amigi 600 (dysk 2,5") lub 1200 (dysk 2.5" lub 3.5"). Aby podłączyć twardy dysk do Amigi 500 lub 500+ potrzebny jest kontroler (n.p. MegaRam HD). W A600 wymagany jest kickstart 2.05 w wersji min. v37.350. Przy zamówieniu prosimy podać typ komputera.

VIDEO

ARIZONA cyfrowy mikser video	1725,-
Oprogramowanie Arizona	99,-
Genlock PROGEN+ cyfrowy SVHS	499,-
Genlock AX	399,-
Genlock AX-20	578,-
Genlock AX-26	699,-
Genlock BX	1066,-
FG 24 plus digitizer cyfr. 24bit. VHS/SVHS	299,-
PCMCIA do FG24	85,-
TELETEXT interface	110,-
AV Korektor 301	275,-

NAPĘDY CDROM



GCD-4x Mitsumi	286,-
GCD-8x Aztech	329,-
GCD-8x GoldStar	344,-
GCD-12x Philips	399,-
GCD-12x Pioneer	399,-
GCD-16x Teac	439,-
GCD-16x Toshiba	422,-
GCD-24x Toshiba	499,-

Napęd CD-ROM do Amigi 600/1200. Wersja zewnętrzna (w obudowie). Pełna zgodność z systemem Amigi. Wyjścia audio stereo: 2xchinch i minijack. W komplecie płyta CD, zestaw przewodów do podłączenia napędu oraz twardego dysku, oprogramowanie, instrukcja PL. Roczna gwarancja. Przy zamówieniu prosimy podać rozmiar twardego dysku (2,5" lub 3,5").

NAPĘD CDROM TANIEJ

Napęd CDROM Atapi do Amigi 600/1200 podłączany jako drugi twardy dysk. W komplecie oprogramowanie (PD).

CDROM-4x Mitsumi	236,-
CDROM-8x Aztech	279,-
CDROM-8x Goldstar	294,-
CDROM-12x Pioneer	349,-
CDROM-16x Teac	349,-
CDROM-24x Toshiba	422,-
Przew. 2xHDD 3,5" (również do tower)	23,-
Przew. zasilający (z gn. stacji dysków)	10,-
IDE Fx Adapter 4xHDD	42,-

Ceny z dnia 07.08.97r. zawierają VAT (22%). Sprzedaż w/g aktualnego cennika - zastrzegamy sobie możliwość zmiany cen i warunków sprzedaży (tel.). Na życzenie Klienta towar może być wysłany pocztą (opłata 5-30zł.) lub poprzez serwisco (opłata 30-45zł.). NA SPRZĘT UDZIELAMY GWARANCJI DO 3 LAT. Serwis realizujemy w siedzibie firmy.

Spis treści

Od Redakcji

Okay, wakacje za nami. Nieee, tak naprawdę to nie było wakacji, tylko praca przerywana wypadami na parties. Najpierw Intel Outside, potem Gravity w cudem ocalałej hali w Opolu. Obecny na IO4 Petro Tyschtschenko przekonał się, że zaangażowanych amigowców w Polsce nie brak. Z drugiej strony, duża popularność w samej Polsce nie wystarczy, by przywrócić Amidze dawną świetność. No cóż, zobaczymy jak to będzie, póki co wkraczamy w erę PowerPC.

Ale o tym w następnym numerze. Dziś mamy dla Ciebie Flyin' High – grę, która otarła się o miano pogromcy XTR. W dziale ZA RĄCZKĘ długo oczekiwany mega opis Black Crypt. Dla entuzjastów starszych RPG dobra wiadomość – następny będzie Dungeon Master.

W części użytkowej test najnowszych wersji ImageFX, Directory Opus oraz – YEAH! – bliskie spotkanie z obudową tower firmy Elbox. Nie zabrakło też raportów z wymienionych wyżej parties. Uzupełnieniem tekstu jest slideshow i prace konkursowe z IO4 umieszczone na naszym coverCD.

A propos krążek – mimo zapowiedzi konkurencji nadal pozostajemy jedynym polskim pismem amigowym z coverCD. Nie zamierzamy jednak osiadać na laurach, wręcz przeciwnie – ciągle udoskonalamy formułę. Od bieżącej płytki zrezygnowaliśmy z Metatoola. To bardzo pożyteczne narzędzie, jednak otrzymaliśmy sygnały, że na „kombinowanych" konfiguracjach nie zawsze poprawnie działa. Cóż, klient nasz pan. Tym, którzy chcieliby nadal zamieniać domyślne viewery tekstów czy obrazków na swoje ulubione, polecam zastosowanie programu typu ToolAlias. Smacznego! ***Rafał Belke***

W numerze:

Nowości 6

Na Półkach
Flink 10
Karciarz 11

Pod Lupą
Damage 12
Flyin' High 13

Shareware
Maniac Ball 14
Rush Hour 15
Soliton 15

Za Rączkę
Black Crypt 16

Szwindel Zone 21

RPG 22

Listy 24

Co Nowego? 26

Cedeki
Print Studio 28
Turbo Calc v2.1 28
Geek Gadgets 2 29
Hollywood Studio 29

Użytki
ImageFX 2.6 30
Opus 5.6 32
Archiwizery i crunchery cz.2 34
Gramy! 36

Komunikacja
Modemy cz.3 38

Problemy
Podpinamy 40

Sprzęt
E/Box 43

Publicystyka
Intel Outside IV 44
Gravity 45

Szkółka
Blitz Basic cz.3 46

Reszta
Ankieta 9
Prenumerata 47
Interface 48
Konkurs 48

Na CD 51

AMIGA COMPUTER STUDIO

http://www.cgs.com.pl/acs.htm

WYDAWCA
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house

NR INDEKSU
355364

ISSN
1426-2843

REDAKCJA
Rafał Belke
rbelke@cgs.com.pl
(redaktor naczelny)

Tomasz Filipek
hires@polbox.com
(z-ca red. nacz.)

Adam Barczyński
Kamil Barczyński
Artur Frankowski
Marcin Jaskólski
Marcin Marzęcki
Jacek Pietruszczak
Sebastian Streich

DTP
Adam Bartniczak

DZIAŁ REKLAMY
Dariusz Kazik

KOREKTA
Michalina Nowakowska

DRUK
DWH VEGA
W-wa, ul. Konstruktorska 3a

KONTAKT Z REDAKCJĄ
Adres:
Amiga Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa

Telefon:
poniedziałek – piątek
w godzinach 13 - 18
tel. (0-22) 15-42-20

BBS:
codziennie w godz. 23-7
tel. (0-22) 681-74-98

NOWE OBLICZE AMIGI

OFERTA SPECJALNA
ILOŚĆ EGZEMPLARZY OGRANICZONA

ELBOX 1230/40MHz
z koprocesorem 40MHz

399,- !

Twardy dysk 1,1 GB	599,-
CD-ROM x12	299,-

SIMM
4, 8, 16, 32, 64MB ☎

KARTY DO A500/A600/ACDTV/ACD32

ELBOX 500/2MB	199,- !
ELBOX 500+/1MB	89,-
ELBOX CDTV/2MB	239,-
ELBOX 600/1MB	95,-
ELBOX 530/33/≤32MB	389,-
APOLLO 630/40/≤32MB	489,-
SX-32PRO 40/≤32MB	899,-

E/BOX
obudowa tower do A1200

z interfejsem klawiatury PC
miejsce na: 3 napędy 5,25",
4-11 napędów 3,5", ZORRO II,III, ...

349,-

429,-

z zasilaczem 200W

KOMPUTERY ☎

TURBO

RESET

POWER

TURBO

POWER PC UPGRADE
Z KART Z PROCESORAMI W OBUDOWIE PGA

603e PPC-175MHz:
APOLLO 1230
BLIZZARD 1230 ☎
ELBOX 1230

603e+ PPC-200MHz:
APOLLO 1240-1260 ☎
BLIZZARD 1240-1260

UPGRADE ☎ !
ELBOX 1200/4
do APOLLO 1240/40

KOPROCESORY

33MHz PLCC	119,-
33MHz PGA	129,-
40MHz PGA	149,-
50MHz PGA	169,-

A3000/4000
604e PPC ☎

KARTY GRAFICZNE ☎

KARTY DO A1200

ELBOX 1200/0-8MB	169,-
ELBOX 1200/4MB	199,- !
ELBOX 1230/33MHz	299,-
ELBOX 1230/40MHz	379,-
BLIZZARD 1230-IV	439,-
APOLLO 1230 MKII	449,-
APOLLO 1240/33MHz	749,- !
BLIZZARD 1240T/ERC	☎
APOLLO 1240/40MHz	949,-
BLIZZARD 1260/50MHz	☎
APOLLO 1260/50MHz	1589,-
APOLLO1260/66MHz	1899,-
603e PPC-175MHz	☎
603e+ PPC-200MHz	☎

AKCESORIA
H.D.D.

Interfejs stacji FDD PC 2x gęstość, 2x prędkość, 6x IDE	☎ !
Interfejs klawiatury PC	65,-
Interfejs myszy PC	49,-
Zasilacz 200W zewnętrzny	99,-

KICKSTARTY ☎

Ceny zawierają VAT. Ceny mogą ulec zmianie w wypadku zmiany kursu walut. Sprzedaż wysyłkowa po doliczeniu kosztów przesyłki.

ELBOX® computer
ELEKTRONIKA MIKROPROCESOROWA

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA - RATY

ELBOX
30-702 KRAKÓW
ul. Lipowa 4 Vp.

☎ 0-12 6 56 49 81 (5 linii)
☎ 0-601 56 49 81 godz. 9 - 18

✉ ELBOX • 30-104 KRAKÓW 45, skr. poczt. 99

DYSTRYBUTORZY:
Bielsko Biała: MICROMAN, pl. Wolności 3
Bydgoszcz: KOMPUTER FAN, ul. Pomorska 59
Bytom: BESTCOM, ul. Kolejowa 6
Chełm: VIOLIN, ul. Lwowska 18 B
Częstochowa: BETA BIS, ul. Warszawska 42
Gdańsk: AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1
Gdynia: ANIMART, ul. Olsztyńska 15
Jastrzębie: TESSA, ul. Arki Bożka 2
Katowice: BASTA, ul. Drozdów 13 B
Katowice: CATOM, ul. Mickiewicza 4, D.H.
Katowice: GEPARD, ul. Piotra Skargi 6
Kielce: STERPROJEKT, ul. Słoneczna 30
Koszalin: GAME SHOW, ul. Zwycięstwa 190
Kraków: BIT COMPUTER, ul. Krzyża 7
Kraków: BAJPCTEK, ul. Wiślna 8
Lublin: XYZ, ul. Okopowa 6
Łódź: ALL IN ONE, ul. Piotrkowska 111
Łódź: UNERRING MASTERS, ul. Żwirki 16
Nowy Sącz: BAJPCTEK, ul. Wąsowiczów 10
Olsztyn: MIKRO-FAN, pl. Jedności Słowiańskiej 1
Opole: AR-WAL, ul. Wyszomirskiego 1
Poznań: BI & K, ul. Mielżyńskiego 16
Poznań: EUREKA, ul. 27 Grudnia 17 (DH Domar)
Puławy: GIFT-ISS, ul. Mościckiego 1
Szczecin: ADMIRAL COMP, ul. Bolesława Śmiałego 47/12
Szczecin: MARKTOM, ul. Dworcowa 2
Świdnica: MARCONI, ul. Daleka 11
Toruń: VANGELIS, ul. Spokojna 29
Warszawa: AMIGA, ul. Batorego10
Warszawa: TOMS, ul. Beldan 2
Wrocław: ANUNA, Politechnika - Giełda w niedzielę
Wrocław: HDP, ul. Kościuszki 4 IVp.
Września: EUREKA, ul. Wojska Polskiego 13
Zamość: AMICOM, ul. Piłsudskiego 14/82
Zielona Góra: VADIM, ul. Kupiecka 28



INTERNET
http://www.elbox.com.pl
e-mail: elbox@ip.krakow.pl

PRIMAR-8

AmiNews

Okres wakacyjny był czasem wytężonej pracy w Amiga International. Podpisanych zostało kilka ważnych umów licencyjnych, pojawił się wreszcie szef działu rozwoju, przedstawiciele AI byli obecni na różnych imprezach związanych z Amigą (w tym również w Polsce – patrz raport z IO4).

Pierwszego lipca brytyjska firma Index Information Ltd uzyskała od AI licencję na wykorzystanie w przygotowywanych przez siebie komputerach kości specjalizowanych i systemu operacyjnego Amigi oraz opatrzenie swoich produktów znakiem „powered by Amiga" (notabene będzie się on odtąd znajdował na wszystkich „oficjalnych" Amigach, także na tych Micronika). Index Information zamierza już wkrótce wypuścić serię komputerów Access, dla której opracowano własne płyty główne, znajdujące się właśnie w fazie beta testów. Nie podano na razie żadnych bliższych danych o planowanych konfiguracjach i cenach.

Nieco później, bo 9. lipca, podobnej treści umowę podpisała z AI firma Intrinsic Computer Systems, która zamierza sprzedawać serię komputerów opartych o A1200, pod nazwą Amigo PC. Będą to tysiącdwusetki w obudowach tower, różniące się rodzajem zastosowanych w nich kart turbo. Przykładowe modele to: StormA1200 (bez dopalacza), CycloneA1200 (68030 50 MHz i 16 lub 32 MB RAM), TornadoA1200 (68060 50 MHz i 16 lub 32 MB RAM), HurricaneA1200 (PPC603e 200 MHz i 16 lub 32 MB RAM) – wszystkie mogą, ale nie muszą, być firmowo wyposażone w twardy dysk i CD-ROM. Przykładowa cena zestawu Hurricane HC A1200 (PPC603e 200 Mhz, 34 MB RAM, HD 2 GB, CD 16x, szyna rozszerzeń, karta graficzna, monitor) to 1699,95 funtów, czyli niestety raczej sporo, ale bez przesady. Każdy Amigo PC dostarczany ma być z trzema programami użytkowymi lub trzema grami. Gry te mają pochodzić od Alive Media Soft i być konwersjami tytułów z PC (patrz osobny tekst).

31. lipca natomiast szwedzka firma dystrybuująca produkty amigowe, Vidamus Multimedia, uzyskała pozwolenie na produkcję i sprzedaż różnych gadżetów zaopatrzonych w logo Amigi. Vidamus sprzedawał już wcześniej koszulki z nadrukiem „Amiga – Our last and best hope for a better planet", a teraz pojawią się też kubki, czapeczki, ołówki, proporczyki itp. reklamujące Amigę.

Szefem działu rozwoju w Amiga International został Jeff Schindler, człowiek zajmujący się dotąd projektowaniem sprzętu i niestety nie mający nic wspólnego z Amigą. Jest on jednak, jak sam twierdzi, otwarty na wszelkie pomysły i ma zamiar pozostać w ścisłym kontakcie zarówno z developerami, jak i ze społecznością amigową, czego dowodem była jego obecność na spotkaniu zorganizowanym przez AI w USA.

Poza tym AI powróciła do źródeł i jednym ze znaków, jakie pojawią się na nowych Amigach i we wszelkich akcjach promocyjnych, będzie znana wszystkim biało-czerwona piłka, pochodząca z jednego z najstarszych dem, jakie kiedykolwiek powstały – BoingBall (animowana, obracająca się i odbijająca piłka była przez długi czas kojarzona jednoznacznie z A1000). W kampaniach reklamowych użyte też zostanie hasło „The boing is back!" i lepiej żeby był to powrót skuteczny. Określono też wreszcie status praw do sprzedaży AMIGA OS 3.1.

Niedawno przypomniał o sobie QuikPak. Firma ta jak wiadomo już dawno temu anonsowała wprowadzenie do sprzedaży własnych, przenośnych klonów Amigi (patrz ACS 2/97). Nie znalazły się one jednak jak dotąd na rynku, gdyż QuikPak potrzebuje zgody od Gateway 2000/AI na wykorzystanie systemu operacyjnego i kości AGA. Ponadto Gateway chce dokładnie wiedzieć, jaki sprzęt będzie posiadał logo Amigi, którego jest właścicielem. Dlatego rozmowy trochę się przeciągają, ale podobno wszystko zbliża się już do szczęśliwego i rychłego zakończenia. Tymczasem warto zaglądać od czasu do czasu na nową stronę QuikPaka. (KB)

Amiga International: www.amiga.de
Index Information: www.cix.co.uk/~index/
Intrinsic Computer Systems: www.centrenet.co.uk/~ics/index.html
Vidamus Multimedia: www.vidamus.se
QuikPak: www.quikpak.com



Konwersji ciąg dalszy



Alive Media Soft to firma założona niedawno przez dwóch byłych pracowników „padającego" niestety właśnie Direct Software. Nowa firma ma ambicję ukończyć wszystkie przygotowywane dotąd projekty software'owe. Plany wypuszczenia Power Amigi made by Direct Software diabli wzięli. Po AMS spodziewać się zatem można wydania The Haunted (ACS 7/96 – wówczas występujące pod tytułem The Haunting), Phantasmagorii (ACS 4/97) oraz kilku kolejnych konwersji z PC, przy czym przeniesienie każdej z tych gier wiązać się będzie z zastosowaniem specjalnych emulatorów dla każdego z tytułów (najprawdopodobniej jak przy AmiQuake'u). A będą to: Doom I&II (say no more!), Dark Forces (jak poprzednio), Links Pro (dla miłośników golfa) i Frankenstein Through The Eyes of the Monster (ponoć jakaś przygodówka). Minimalne wymagania tych gier oscylować mają w pobliżu Amig AGA 030, 8 MB RAM i CD-ROM, skłaniając się raczej ku lepszym konfiguracjom.

Skoro już jesteśmy przy konwersjach, po enginie do Quake na sieci i w BBS-ach pojawiły się działające engine'y do Dooma i Duke Nukem 3D. I co, na Ami nie można? (KB)

Alive Media Soft: sflowers@innotts.co.uk
jenniealive@innotts.co.uk

Battle

Projekt ten jest próbą stworzenia nowej, ulepszonej wersji dosyć wiekowej już gry BlueByte, Battle Isle, której kontynuacji nie zdążyliśmy się już doczekać na Amidze. Battle ma górować nad pierwowzorem takimi właściwościami jak: tworzenie własnych jednostek i broni, ukrywanie jednostek pod ziemią i ulepszanie ich, większa ilość rodzajów budynków, misje specjalne, bronie o zdecydowanie większej sile rażenia, znacznie większe tereny walk (np. 1000 pól na 2000, a nie tylko 64x64), potykanie się z żywymi przeciwnikami (do trzech naraz, być może również w sieci), edytor budynków, krajobrazów, jednostek, broni itp. Wymagania sprzętowe są dosyć umiarkowane – do uruchomienia gry bez muzyki, misji specjalnych, animacji i innych rozszerzeń wystarczy nie rozszerzona A1200. Do pełni szczęścia trzeba by do niej dołożyć kartę turbo z minimum 030 50 MHz i 4 MB FAST (Lores), a może nawet kartę graficzną, by pograć w wyższej rozdzielczości. Termin ukończenia prac nie jest jeszcze znany, a wszyscy chętni do współpracy koderzy, graficy i muzycy są mile widziani. (KB)

Kontakt: M_FRISCHKORN@FULDA.NET

Secret Of The Lighthouse

Firma NRG Software szykuje dla nas grę o powyższym tytule. Będzie to przygodówka wzorowana na grze Myst. Grafika w pełni renderowana, 256 kolorów, ekran gry w trybie Hires Laced (miejmy nadzieję, że da się promować do nie migających trybów) i liczne animacje – takie atrakcje oferuje Secret Of The Lighthouse. Gra wymagać będzie Amigi z kośćmi AGA, pamięcią Fast i twardym dyskiem. Premiera pod koniec roku. (RB)





Dark Child



Ta gra znajduje się jeszcze w dosyć wczesnej fazie opracowania, a co gorsza nie jest wcale pewne jej ukończenie, bo jak na razie pracuje nad nią tylko jedna osoba. Gdyby jednak udało się szczęśliwie doprowadzić całą sprawę do końca, otrzymalibyśmy klasyczne RPG w stylu Amberstar czy Eye of the Beholder, zmieszane z elementami strategicznymi oraz doprawione szczyptą science-fiction i horrorów. Dzięki temu, że pracujący nad Dark Child człowiek, Steffen Haeuser, jest jednocześnie współautorem rtgmaster.library, a od niedawna przygotowuje też emulator Picasso96 dla Cybergraphx, gra ta będzie obsługiwać bezproblemowo karty graficzne, oferując zabawę na ekranie 640x480 256 kolorów. Na maszynach wyposażonych tylko w kości AGA będzie można zagrać w zwykłym trybie z migotaniem lub na którymś z ekranów multiscan. Na razie jest jeszcze za wcześnie, by móc mówić o dacie ewentualnej premiery. (KB)

Steffen Haeuser: www.informatik.uni-stuttgart.de/fachschaft/adressen/haeuser.html

Vulcan News

Mimo iż daty premier kolejnych gier Vulcanu mocno się odwlekają, nie oznacza to, że się tam lenią – wbrew pozorom firma ta działa całkiem prężnie. Na początku sierpnia utworzony został jej zaatlantycki oddział, Vulcan Software America, mający się zająć rozprowadzaniem jej produktów wśród amerykańskich i kanadyjskich amigowców.

Wreszcie po długim i bolesnym okresie przygotowywania, 3. września światło dzienne ujrzała gra Strangers AGA – bijatyka wydana wyłącznie na CD. Niedługo jej śladami powinny podążyć Uropa2 i Final Odyssey. Tuż po nich, tj. pod koniec września, powinien pojawić się 3D Environment Construction Kit, pakiet umożliwiający tworzenie własnych strzelanin 3D. Edytować można wszystko: wielkość etapów, rozmiary i kształty pomieszczeń, wszystkie elementy graficzne tworzące wnętrza, wygląd i rozmieszczenie wrogów, uzbrojenie itd. itp. Gotowy projekt uruchamia się pod dodatkowym modułem – Vulcan 3D Player. Nie podano szybkości zastosowanego engine'u, ale godny podkreślenia jest fakt, że prócz korzystania z kości AGA, 3D ECK działa na 90% dostępnych na rynku kart graficznych. Pozostałe wymagania to 2 MB Chip, 4 MB Fast i jak najszybszy procesor (może niekoniecznie do projektowania, ale na pewno do grania).

Natomiast czwarta już część Valhalli, Valhalla & the Charms of King Paul (Tymek się ucieszy, hihi – przyp. RB), ukazać ma się w listopadzie także tylko na CD. Zawierać ma około 10000 zdigitalizowanych wypowiedzi, cztery olbrzymie poziomy do ukończenia, zamieszkałe przez ponad 50 postaci, możliwość obserwowania rozwoju sytuacji oczami głównego bohatera, zróżnicowaną oprawę graficzną i mnóstwo innych atrakcji. Potrzebna będzie dowolna Amiga z napędem CD 4x.

Największym przebojem może się jednak okazać Hard Target – amigowy odpowiednik Virtua Copa! Na zaprezentowanych dotąd obrazkach gra prezentuje się znakomicie, oby tylko animacja była wystarczająco płynna. Do uruchomienia potrzeba Amigi AGA, HD, 8 MB Fast i CD 4x, nie wykluczone jest też zaimplementowanie obsługi kart graficznych. Termin ukończenia Hard Target nie jest na razie znany. (KB)

Vulcan Software: www.vulcan.co.uk





Guildhall News

Firma ta podjęła niedawno współpracę z Epic Marketing, czego owocem będzie wydanie kilku starszych i kilku nowszych gier w formacie Amiga CD. Najpierw trafią na rynek kompaktowe reedycje znanych i uznanych gier amigowych, takich jak np. Formula One Grand Prix, Theme Park, Dune 2, Super Skidmarks czy Civilization (wersje AGA i ECS na jednym krążku).

Pierwszą z nowości jest, wspominany już w poprzednim numerze ACS, Street Racer. Jego amigowa edycja ma w niczym (no może prawie) nie ustępować wersjom z innych platform i zawierać m.in. osiem różnych wyścigów na dwudziestu trasach, cztery poziomy trudności, ośmiu przeciwników rodem z kreskówek, możliwość jednoczesnej zabawy do ośmiu osób (na jednym komputerze bądź na kilku połączonych), płynną, kolorową i szybką (50 klatek/sekundę) grafikę oraz mnóstwo atrakcji wpływających na wysoki poziom grywalności. Dostępne będą dwie wersje gry – dyskietkowa i wzbogacona o animowane intro wersja CD. O dziwo obie w tej samej, dosyć niskiej cenie 14.99 funtów. Wymagana jest co najmniej A1200 (z dodatkowym Fastem dla edycji CD), a dystrybucją w Europie zajmie się Epic Marketing. Premiera pod koniec września.

Drugą nowością jest Gloom 3 Zombie Edition, przygotowywany tym razem już nie przez Black Magic, ale przez nową firmę Alpha Software. Nie jest to w pełni nowa gra, bo oparto ją na tym samym engine'ie, ale poza nim zmieniło się prawie wszystko. Gloom 3 ma 50 poziomów, 10 nowych stworów do rozwalania, inną grafikę i dźwięk, renderowane intro, 30 poziomów przeznaczonych do pojedynków „we dwóch", wspomaganie dla wszystkich procesorów wykorzystywanych w Amigach (wkrótce także dla PowerPC). Wymagania sprzętowe są analogiczne do Glooma Deluxe, z tym że dochodzi konieczność posiadania napędu CD – nie będzie wersji dyskietkowej. W sklepach Gloom 3 powinien się znaleźć najpóźniej w Święta.

I jeszcze „starość" jednak ważna dla wszystkich, którzy zainteresowali się naszym kursem Blitz Basica. Guildhall jest dystrybutorem pakietu Blitz Basic 2, sprzedaje go za 20 funtów. (KB+RB)

Guildhall: tel. 0-044-130-28-90-000
Alpha Software: www.users.globalnet.co.uk/~gazy/
Epic Marketing: www.valivue.demon.co.uk/

TraumaZero

Ta gra będzie z pewnością jedną z lepszych strzelanin 2D z poziomym przesuwem obrazu, jakie się w ogóle ukazały. Świetnie prezentujące się rolling demo tego projektu, które pojawiło się niedawno na Aminecie, zapowiada tytuł cechujący się m.in. doskonałą grafiką w ponad 256 kolorach w PAL Overscan, płynną animacją, co dotyczy zarówno sprite'ów, jak i tła, znakomitymi wstawkami animacyjnymi przed każdym z etapów, opcją równoczesnej gry dla dwóch osób, niezłą muzyką (efektów dźwiękowych „spoza niej" niestety nie słychać) oraz możliwością instalacji na twardym dysku. Jeśli grywalność jest taka, na jaką wygląda, to TraumaZero zdetronizuje chyba Wendettę i XP8, jeśli oczywiście kiedykolwiek się ukaże, bo grupa pilnie poszukuje wydawcy. (KB)

Kontakt: Boscato Simone, Via N. da Ponte 5, 30015 Chioggia (VENEZIA) Italy, Tel. +39-41-490471





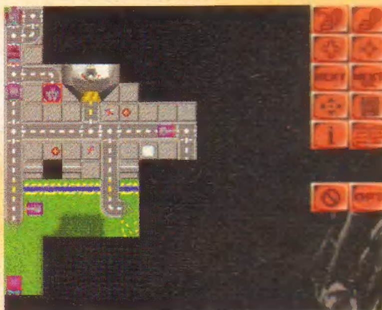
H-Bomb



Po dłuższej przerwie Aurora Works pochwaliła się wreszcie zaawansowanymi pracami nad nową grą. Hover-Bomber (H-Bomb) to jeszcze jedna, chyba już co najmniej milionowa, pochodna Bombermana (Dynablastera), zrealizowana jednak z pełnym wykorzystaniem możliwości obecnych komputerów. Ulepszenia objęły nie tylko sferę graficzno-dźwiękową programu, ale też, a może dla wielu potencjalnych graczy – przede wszystkim, ofertę gry multiplayer. Dostępna jest, poza typową opcją połączenia dwóch komputerów, możliwość gry w sieci (TCP/IP lub LAN), co zdecydowanie zwiększa krąg osób mogących brać udział w potyczkach. Nie oznacza to niestety, że w H-Bomb może grać dowolna liczba osób naraz (nadal do czterech graczy), ale za to można zmierzyć się ze znajomymi i nieznajomymi z całego świata. Poza tym nowa produkcja Aurory cechuje się m.in.: dwudziestoma etapami, edytorem umożliwiającym dodawanie własnych etapów, obiektów, dźwięków i muzyki, działaniem na Amigach z kośćmi AGA lub kartami graficznymi zgodnymi z systemem Cybergraphx, wyświetlaniem obrazu na ekranie 640x240 256 kolorów lub 640x480 65536 kolorów (Cybergraphx), korzystaniem z AHI do odtwarzania muzyki (od 4 do 32 kanałów na Pauli + korzystanie z kart dźwiękowych), wysokiej jakości wstawkami filmowymi. Całość dostępna będzie wyłącznie w wersji CD (instalacja na HD nie jest wymagana), a do jej uruchomienia potrzeba procesora przynajmniej 030 50 MHz. (KB)

Aurora Works: www.auroraworks.com

Zonal Division



Blackweb, czyli Robin Siegemund, zaczął prace nad strategią, ale tym razem nie jest to gra diunopodobna, a dzielona na tury (bardzo podobna do taktycznej części UFO). Autor obiecuje wiele: ekran w 256 kolorach lub HAM8, praca w multitaskingu, zróżnicowane jednostki (lądowe, powietrzne i wodne), elementy RPG, możliwość zabawy ponad dwóch graczy jednocześnie, komputerowi przeciwnicy dla samotników, mówione komunikaty i renderowane obrazki na każdym kroku. W dalszych planach edytor poziomów i support dla CyberGraphX. (RB)

Champ Manager 2

Po ponad dwóch latach oczekiwania wszyscy maniacy piłkarscy już wkrótce będą mogli zasiąść do Championship Managera 2. Zgodnie z zapowiedziami gra przeniesiona z wersji PC CD-ROM została upakowana tak, aby zajmować 4 dyskietki zamiast zakładanych na początku 22 (i wcale nie będzie to wersja okrojona – po prostu dane z wersji pecetowej zostały odpowiednio uporządkowane). Niestety wszystko wskazuje na to, że (przynajmniej pierwsza wersja) ChampMan 2 nie będzie korzystała z twardego dysku (chociaż twórcy twierdzą, że właśnie teraz pracują nad tym w pocie czoła), a rekomendowane jest posiadanie dwóch stacji dyskietek. Program będzie wymagał ok. 2,5 MB pamięci RAM (autorzy zapowiadają też wersję dla maszyn z 2 MB) i niestety nie będzie pracował w multitaskingu, a szybkość pracy ma być dostosowana do procesora 68020. Premiera została wstępnie określona na koniec sierpnia, ale listopad jest chyba bardziej prawdopodobny. (Frey)

FireWall

Jest to próba zrealizowania na Amidze strzelaniny/symulatora z trójwymiarowym krajobrazem w stylu pecetowego Commanche'a. Trzeba przyznać, że FireWall raczej niczym nie zachwyca, a do jego głównych atutów należą na razie: szybkość i możliwość pogrania (z rzadka tylko dema prezentujące VoxelEngine są „grywalne"). Niestety grafika zrealizowana jest na razie przy rozdzielczości pikseli 2x2, przez co świat 3D oglądany z kokpitu śmigłowca, którym latamy, jest nieco „przerysowany" i kanciasty. Autor, Ralf Eisele, nie widzi jednak problemu w napisaniu nowej wersji engine'u, z pikselami 1x1 (przy zachowaniu prędkości 25 klatek/sekundę), a jedyną przeszkodę może stanowić dla niego brak wynagrodzenia za jego pracę. Po prostu musi on wiedzieć, że będzie miał komu sprzedać ukończoną grę. Przydałby się zatem wydawca oraz liczne oznaki zainteresowania od potencjalnych klientów. Jeśli FireWall zostanie ukończony, powinien zadowolić się Amigą AGA i 4 MB Fastu. Żeby pograć, potrzeba natomiast jeszcze procesora 030 50 MHz. (KB)

Ralf Eisele: Ralf@amiga.chemie.uni-konstanz.de
lub 101.29067@germanynet.de





ClickBOOM wishlist

Pamiętacie pytanie ClickBOOM o to, jakie gry przekonwertować na Amigę? Oto wyniki głosowania amigowców z całego świata (w tym także naszych czytelników).

1. Monkey Island 3
2. Quake
3. Red Alert
4. Diablo
5. Settlers 2
6. Tomb raider
7. Civilization 2
8. Grand Prix 2
9. X-Wing ; TIE-Fighter
10. Warcraft 2
11. Duke Nukem 3D
12. Command & Conquer
13. Simon the Sorcerer 2
14. Wing Commander 2-4
15. Wipeout
16. Need for speed
17. Mechwarrior
18. Tekken
19. Resident Evil
20. Ultima VIII
21. Theme Hospital
22. MDK
23. Dark Forces
24. Daytona
25. Indy Car Racing 2
27. Battle Isle 2
26. 3D Lemmings
28. Descent
28. NHL 97
30. Screamer 2

Konkurs Union Systems

Jak wszyscy wiedzą, z grami na Amigę nie jest już tak dobrze, jak kilka lat temu. Z tego powodu wiele osób próbuje robić coś na własną rękę. Niestety, najczęściej ich wysiłki rozbijają się na braku dystrybutora, a nierzadko na braku dobrego kodu. Union Systems ma dla tych wszystkich amigowców propozycję. Jak niektórzy pewnie wiedzą, Union Systems dokonali swego czasu konwersji TeenAgenta na Amigę. Tak się złożyło, że w rezultacie dysponują gotowym engine gry przygodowej. Niestety, w tej chwili nie mogą poświęcić takiej grze wystarczająco dużo czasu, szukają więc osoby (osób lub grupy itp.), która we własnym zakresie napisze PEŁNY scenariusz gry przygodowej, stworzy do niej grafikę i animacje. Jeśli oba te elementy będą na odpowiednio wysokim poziomie, Union Systems gwarantuje wydanie takiej gry w Polsce i ewentualnie również za granicą. Nie trzeba chyba mówić, że odpowiednie dochody ze sprzedaży takiej gry trafią do autorów scenariusza i oprawy graficznej. Wszyscy zainteresowani tematem (lub pragnący dowiedzieć się szczegółów) proszeni są o kontakt. (Seb)

E-mail: docent@union.medianet.pl
Snail: Piotr Drapich, Karowa 18a m 20, 00-324 Warszawa
z dopiskiem: SCENARIUSZ GRY

Flink

Ostatnio ukazało się niewiele udanych platformówek, można je policzyć na palcach jednej ręki. Dlatego sięgnąłem do starszych pozycji.



Flink jest grą wyprodukowaną przez znaną wszystkim firmę Psygnosis. Fabuła, jak to bywa w takich grach, nie jest skomplikowana – zły czarownik o imieniu Wicked Wainwright porwał czterech władców malowniczej wyspy Imajica i uwięził ich dusze w czterech kryształach, a następnie zawładnął wyspą. Twoim zadaniem jest uwolnić uwięzionych władców i pokonać samego mąciciela. Gra składa się z około 70 etapów w różnych sceneriach: las, mokradła, wioska, zamek, wnętrze drzewa, chmury, wulkan. Gra wykorzystuje mnogość przycisków w joypadzie, bowiem sterowanie jest nieco bardziej rozbudowane niż to zwykle bywa w takich grach. Jest to trochę skomplikowane, ale po kilku minutach można się przyzwyczaić. W naszej wędrówce przeszkadzać nam będą różne postacie, którym możemy naskoczyć na głowę lub rzucić kamieniem albo oczywiście zaczarować jednym z dostępnych czarów.

A propos czarów: jest ich 8 i każdy służy do czego innego. Są czary pomocne przy dostawaniu się na różne podesty (platforma, roślina), są czary ofensywne (pioruny, duszek), a także obronne (demon). Uzyskujemy je z zebranych po drodze składników, które łączymy w specjalnym kotle. Aby jednak móc takowy czar uzyskać, należy zaopatrzyć się w odpowiednie pergaminy.

Gra zadziwia cudowną grafiką i równie dobrą muzyką. W grafice mamy dwa plany, które doskonale imitują efekt głębi, a płynny scrolling dopełnia reszty. Wszystko wykonane jest bardzo starannie: animacja zarówno bohatera, jak i innych postaci (łącznie z całoplanszowymi bossami) są dobrze animowane i mogą się podobać. Muzykę uświadczysz tylko na kompakcie, jednak efekty dźwiękowe także nie odbiegają od reszty. Naprawdę gorąco polecam choćby zobaczenie tej, niesamowitej jak na amigowe możliwości, grafiki (szczególnie w wiosce i w starym drzewie), są ekstra.

Poziom trudności jest w sam raz, choć przejście do końca nawet wprawnemu graczowi zajmie sporo czasu. I tu ujawnia się pierwsza wada tej gry – nie ma ani save'ów, ani żadnych kodów, które pomogłyby kontynuować zabawę od danego poziomu. Podsumowując, jest to moim zdaniem jedna z najlepszych gier platformowych na Amigę, która mimo ponad roku na rynku jest naprawdę super.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

Flink

Producent	Psygnosis'95
Dystrybutor	CD32: Eureka ☎ (0-66) 366-115
Gatunek	Platformowa
Krążki	1
Wymagania	CD32
Cena	70,00 zł

9

Ankieta ACS i DHS

Jaki jest rynek legalnego oprogramowania w Polsce, każdy wie... Nie ma dystrybutorów najbardziej popularnych programów, a poza tym nawet gdyby byli, to ceny po jakich legalny software można by było nabyć przyprawia o zgrzytanie zębów – wszak ceny są zachodnie, a zarobki wciąż wschodnie... Nic zatem dziwnego, że 99,9% używanych w Polsce programów zdobywanych jest nielegalnie. I to jeszcze pół biedy, jeśli ktoś ma do takiego software'u dostęp, a wiadomo że są to nieliczni. Większość polskich amigowców nie wie po prostu, że te czy inne programu w ogóle się pokazały... A stąd już prosta droga do przeniesienia się na inną platformę, na którą oprogramowanie można bez większych problemów nabyć (czytaj PC) – a że jest droższe – cóż, wszak wiadomo nie od dziś, że pecetowcy są zwykle przez rodziców sponsorowani, a My amigowcy znacznie rzadziej.

Z tym większą radością powitaliśmy możliwość współpracy naszego pisma z firmą DynAMI Software-Hardware, która właśnie prowadzi negocjacje z największymi producentami amigowego oprogramowania, dotyczące potencjalnej sprzedaży ich produktów w Polsce po obniżonych cenach. Stąd ta ankieta – jej celem jest oszacowanie możliwości polskiego nabywcy w zakresie zakupu zagranicznego oprogramowania. Poniższa lista zawiera spis programów, które mają szansę być dystrybuowane w Polsce. Obok nich podane są ich ceny powstałe z przeliczenia cen w walutach zagranicznych na złotówki. W podane miejsca wpisz, za jaką (szacunkowo) cenę skłonny jesteś zrezygnować z pirackiej kopii na rzecz wersji legalnej z polską instrukcją. Pamiętaj jednak, żeby wpisywać TYLKO dane faktyczne. Jeśli nie stać Cię na wydanie np. 100 zł, to nie wpisuj 100 lub więcej. Z drugiej jednak strony pamiętaj, że wszelkiego rodzaju wygłupy w postaci 1 zł + VAT to tylko strata czasu. Jeśli uważasz, że dana pozycja nie jest Ci potrzebna, postaw kreskę. Wypełnioną ankietę wytnij i wyślij na adres redakcji (jest w stopce). Jeśli nie chcesz niszczyć pisma, możesz przysłać kserokopię. To byłoby na tyle. Pamiętaj, że w dużej mierze od Ciebie i innych amigowców zależy dalszy los polskiego rynku amigowego. I trzymaj kciuki za pomyślne negocjacje...

Alladin 4D 5.0	950 zł	.....
AWeb 3.0	178 zł	.....
Art Effect 2.0	600 zł	.....
AsimCDFS	280 zł	.....
DOpus Magellan	350 zł	.....
Draw Studio 2.0	460 zł	.....
Fusion	280 zł	.....
IBrowse	165 zł	.....
Maxon Cinema 4D	1000 zł	.....
NewYork	122 zł	.....
Personal Paint 7.1	150 zł	.....
Tornado 3D	900 zł	.....
Voodoo	122 zł	.....

Jeśli uważasz, że w powyższej liście czegoś brakuje, to dopisz swoje trzy propozycje wraz z cenami. Kolejność jest ważna – w pierwszej wpisuj program, który interesuje Cię najbardziej.

1. ....
2. ....
3. ....

Jaką konfiguracją Amigi dysponujesz?

Amiga ....

Procesor ....

Dysk twardy ....

CD-ROM ....

Dodatki ....

Czy zamierzasz przesiąść się na PowerPC? Jeśli tak – kiedy? Jeśli nie – dlaczego?

....

Karciarz

W poprzednim numerze był brydż, a teraz pora na kilka prostszych gier karcianych.



Mimo że gra nie należy do najnowszych produkcji (94 rok wydania), to jednak warto zwrócić na nią uwagę. Mamy gry – 3-5-8, Wist, Kierki, 1000. Nie będę pisał, o co chodzi [illegible] poszczególnych grach. Ważne jest, [illegible] jaki sposób Karciarz symuluje rozgrywki i jak wygląda. Bez względu na to, którą grę wybierzemy, możemy grać tylko w pojedynkę. Jest to widocznie gra dla osób, które są samotne, chociaż z drugiej strony który gracz zasiada [illegible] kolegami, aby pograć [illegible] komputerowe karty??? Możemy za to dowolnie zmieniać imiona grających (no, może nie tak dowolnie – limit [illegible] miejsc) i to zarówno komputera, jak i „żywych" zawodników. Możemy także wybrać tryb demo, [illegible] którym to komputer gra sam ze sobą – można przekonać się na przykładzie, jak wygląda rozgrywka (opłacalne tylko wtedy, gdy nie znaliśmy wcześniej zasad).

Oprawa graficzna nie zachwyca, ale pozwala na bezproblemową rozgrywkę. Wygląd kart budzi zastrzeżenia, ale można się przyzwyczaić. Zupełnie inna sprawa jest z oprawą [illegible]zyczną – oprócz trzech standardowych modułów (według mojej opinii nie najlepszych) gra ma opcję odsłuchiwania własnych utworów. Co [illegible] tego jednak, że wbudowany player [illegible]siada opcję rozpakowywania modułów spakowanych Powerpackerem, skoro niewiele potrafi potem prawidłowo odtworzyć. Sporo modułów (szczególnie te dłuższe i lepsze) jest „kaszanione" lub [illegible] ogóle nie rozpoznawane. Jak podaje instrukcja, format, który potrafi odczytać program, to Soundtracker. Ogólnie oprawa gry niczym nie zachwyca, ale jest znośna.

Na szczęście grywalność Karciarza jest ogromna. Wczuwając się [illegible] [illegible]ę można spędzić przy niej długie godziny, nie uważając ich za stracone. Każda wygrana będzie cieszyć, gdyż komputer gra dobrze i wykorzy[illegible] każdy nasz błąd. Trudno tu jednoznacznie mówić o poziomie trudności, gdyż wiadomo, że [illegible] grach karcianych [illegible] [illegible] tak, jak na to karty pozwalają. Nie dziw się więc, że przy niektórych rozdaniach zostaniesz zdruzgotany, a przy innych wygrasz do zera. Zresztą, każdy kto zna się na grze w karty (a są osoby nie grające!) szybko doceni umiejętności graczy sterowanych przez komputer. Gra naprawdę może zapewnić masę dobrej rozrywki. Szczerze wszystkim poleca:

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)

[illegible]	8
Producent	TSS'94
Dystrybutor	TwinSparkSoft ☎ (0-12) 431-537
Gatunek	Karciana
Dyski	1
[illegible]	Tak
Wymagania	ECS
Cena	[illegible]

Damage

The Sadistic Butchering of Humanity

Zamiast wstępu sticker – DON'T TRY THIS AT HOME.

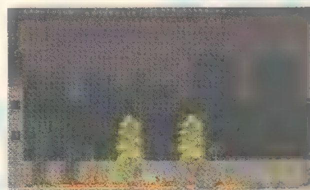
Bohaterem gry jest gość o imieniu Michael Modelcitizen (dla mniej zorientowanych – Michał Wzorowyobywatel). Urodził się jako syn prezydenta (ciekawe czy naszego, panującego nam Aleksandra K.?) i został wychowany na idealnego człowieka. Już w młodym wieku zdobył złoto olimpijskie w wielu dyscyplinach, uzyskał Pokojową Nagrodę Nobla, był najpopularniejszą gwiazdą filmową i muzyczną, [illegible] także dostąpił szczęścia poślubienia Miss Świata. Wydawać by się mogło, że człowiek, który ma wszystko co można sobie wymarzyć, będzie żył szczęśliwie. Niestety – Mike wpadł w kompleksy. Chciał bowiem więcej, ale nikt nie mógł mu niczego nowego zaoferować. Pewnego dnia zaginął na dobre, a po czterech latach bezskutecznych poszukiwań został uznany za martwego...

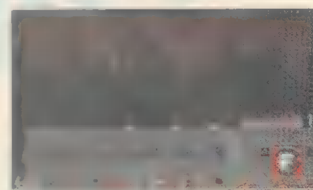
Mike obudził się na dziwnym fotelu, przy odgłosach ogłuszającej muzyki. Jego jedynym celem w życiu stało się... odbieranie życia innym. Wziął w rękę pałkę baseballową i wyruszył na rzeź.

Tak rozpoczyna się gra fińskich programistów z Suomi-Peli o przydługim tytule Damage – The Sadistic Butchering of Humanity. Naszego bohatera prowadzimy przez szereg lokacji, zabijając po drodze całe masy niewinnych ofiar, które miały pecha znaleźć się obok nas. Jak można się domyślić po tytule, gra ma rozbudowany wątek „rzeźniczy", co powoduje, że widok czerwonego płynu organicznego będzie nam towarzyszył nader często. Tak też jest w istocie. Trudno jednoznacznie określić cel gry – ot, po prostu łazisz, zabijasz i zwiedzasz niezbyt bezpieczne dzielnice miasta. Do swojej dyspozycji masz całkiem pokaźny arsenał broni, który możesz wykorzystać do eksterminacji wrogów. Od broni dobrej na bliskie odległości (kij baseballowy, piła łańcuchowa), poprzez pistolet, strzelbę, shotgun, uzi, aż do najcięższych – M-60, minigun i wyrzutnia rakiet. Jak widać, jest w czym wybierać. Oczywiście każda z broni ma ograniczony zapas amunicji, a nasz zawodnik też nie jest chodzącym kontenerem, więc może zabrać ograniczoną ilość amunicji (np. do pistoletu 20 magazynków po 15 naboi). Oczywiście każdą z broni należy znaleźć lub kupić (oprócz bejsbola, który mamy od razu). Każdą z klamek można ponadto za drobną opłatą wyposażyć w celownik laserowy, który znacznie ułatwi nam zadanie, szczególnie jeśli chodzi o strącanie snajperów w oknach. W czasie zabawy na pewno przyjdzie Ci stracić trochę energii w walce, więc aby ją częściowo zregenerować, zmuszony będziesz użyć... prochów. Tak, dobrze przeczytałeś, jest pięć rodzajów narkotyków, które powodują różne ciekawe rzeczy z naszym organizmem (zarówno z ciałem, jak i z umysłem), dlatego warto udać się na komisariat, aby w komputerze sprawdzić dane o każdym z nich, zanim zdecydujemy się ich użyć. Ale jak to z prochami bywa, bez znacznej ilości nie zaczynaj brać, bo szybko uzależniają i można znaleźć się na cmentarzu z pękniętą główką.









OPRAWA

graficzna produktu nie jest najwyższych lotów. Ekran podzielony jest na dwie części – w jednej obserwujemy akcję, [illegible] w drugiej mamy opis otoczenia, komunikaty o stanie zdrowia, zmianie używanej broni itp. Ekran akcji, pomimo że duży, nie przyciąga gracza. Zarówno bohater gry, jak i wszyscy przeciwnicy mają wielkość kilku pikseli (około 1 cm na 14" monitorze), co pociąga za sobą znaczne uproszczenia w grafice i animacji postaci. Pomimo tego, że postacie do zabijania są naprawdę zróżnicowane (naliczyłem około 15 różnych plus pojazdy mechaniczne – samochody, czołgi, amfibie), ich wykonanie przypomina produkcje ośmiobitowe. Trochę lepiej jest z oprawą dźwiękową. Co pewien czas zmienia się muzyka, która dostosowana jest do akcji na ekranie (np. po wejściu do dyskoteki mamy ostry rave), a odgłosy broni i śmierci Twoich ofiar są wykonane w miarę realistycznie i zgodnie z klimatem gry (każda postać „wydaje" inny dźwięk w czasie agonii, a nawet ginie na różne sposoby).

PRZEZ SADYSTÓW DLA SADYSTÓW

Wszystko co tu napisałem, dla niektórych poważniejszych ludzi może wydawać się chore. Nie dziwię się wcale. Ja także, gdy pierwszy raz zobaczyłem tę grę, najpierw się uśmiałem, [illegible] potem pomyślałem w duchu o tych biednych małolatach, które po godzince spędzonej przed tą grą wezmą kilka narzędzi z domu i wyjdą na ulicę zabijać sąsiadów z uśmiechem na ustach. Rozgrywka może wydawać się [illegible] (nowe bronie, nowi wrogowie, zmieniający się krajobraz ulic miasta), ale sama gra nie wnosi nic [illegible]. Można nawet stwierdzić, że mikroskopijna grafika znacznie obniża [illegible] produkcji. Dlatego polecam [illegible] ludziom spragnionym dużej ilości [illegible], wyposażonym w bujną wyobraźnię, którym nie przeszkadzają niedociągnięcia grafików, i którzy nie zamierzają realizować przesłania gry na podwórku. Bo jak napisali autorzy tej produkcji, gra jest zrobiona przez sadystów [illegible] sadystów. I tym miłym [illegible] kończy [illegible] dzisiaj

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)



Damage

Producent	Suomi-Peli'97
Dystrybutor	DynAMI
	☎ 0-601 25-70-36
Gatunek	Jatka 2D
Dyski	2
HD	Tak
Wymagania	ECS
Cena	☎

Flyin' High

Na tę grę czekaliśmy dość długo, gdyż pierwsze zapowiedzi prasowe ukazały się już pod koniec lutego (ACS 2/97), a my zaprezentowaliśmy wam grywalne demo na naszym drugim cover dysku.



Od tamtego czasu przepłynęło trochę wody w Wiśle (czy to jakiś makabryczny żart? – przyp. RB), ale opłacało się czekać.

CO JEST GRANE?

W grze może brać udział nawet do czterech graczy naraz (na jednym ekranie podzielonym na cztery lub dwie części) w trzech rodzajach rozgrywki: standardowy puchar (punkty uzyskujemy za zajęte lokaty), wyścig na czas (nie ma znaczenia, który przyjedziesz na metę, ale jaki miałeś najlepszy czas pojedynczego okrążenia) oraz jazdę próbną (jeden wyścig na dowolnej trasie). Autorzy do naszej dyspozycji oddali cztery krainy po pięć tras każda – daje to liczbę dwudziestu zróżnicowanych zarówno pod względem wyglądu, długości jak i trudności torów, na których przyjdzie nam się ścigać. Mamy możliwość ustawienia ekranu, na jakim będzie działała gra (Pal/DblPal). Możemy też wybrać rozdzielczość ekranu, na jakim będzie się toczyć wyścig (160x128, 160x128/double size, 320x256), poziomu widoczności oraz wrażliwości wozu na sterowanie (proponuję ustawić na najbardziej czułe, bo przy innych nie da się prowadzić samochodu). Przed każdą rozgrywką jesteśmy pytani o nazwę gry (jest faktycznie nazwa, pod jaką będą nagrywane stany na twardy dysk) oraz imiona graczy biorących udział w rozgrywce. Rozgrywki pucharowe trwają aż do przejechania wszystkich tras, a po każdej przejechanej mamy możliwość udania się do sklepu, gdzie warto za zarobioną kasę zakupić kilka przydatnych gadżetów. Można więc kupić dopalacze (dają dziesięciosekundowe superprzyspieszenie), małe rakiety (powodują chwilowe „wykolejenie" się przeciwnika), duże rakiety (powodują zniszczenie samochodu przeciwnika, niestety po jakimś czasie gość wraca na trasę), opony ułatwiające branie ostrych zakrętów i pozwalające na szybsze przyspieszenia, oraz oczywiście lepszy i mocniejszy silnik. Warto wspomnieć, że na każdej trasie mamy rozrzucone zarówno monety, jak i rakiety i przyspieszacze (te ostatnie wyglądają jak stojące gaśnice), które warto zebrać w czasie jazdy.

OPRAWA

Teraz zajmijmy się tym, co czyni grę wyjątkową – oprawą graficzną. Już samo intro, plansze tytułowe oraz główny ekran, wszystko jest elegancko wyrenderowane i sprawia wrażenie dopracowania w każdym calu. Tak jest w istocie – zarówno same trasy, jak też plansza ze sklepem, a także animacja zakończenia i animacje przerywnikowe są bardzo ładnie wykonane. Grafika tras jest zrobiona naprawdę perfekcyjnie – dookoła pełno budynków, masa tuneli, kolorowych plakatów, kanionów. Krajobraz przesuwa się jak w kalejdoskopie, wszystko wiruje i cieszy oko pięknymi kolorami (nie palisz tam czasem jakiegoś świństwa, Baron? – przyp. RB). Na trasie często napotkamy na różne krzaki, beczki, słupki i inne paskudztwa skutecznie zwalniające nasz samochód, a rzeźba terenu (ostre zakręty, wysokie podjazdy, długie górki i długie pasy wertepów) także nie ułatwia nam jazdy. Jak już powiedziałem, grafice nie można nic zarzucić, jest wykonana naprawdę świetnie i życzylibyśmy sobie częściej oglądać taką w grach.

Podobnie jest z oprawą dźwiękowa – muzyczki zmieniają się na każdej [illegible] pasują do klimatu, są nieźle wykonane i znacznie umilają jazdę (niestety znalazłem jeden ściągnięty motyw – nie wiem czy jest to bezczelna zrzynka, czy legalne wykorzystanie modułu). Także dźwięki nie odstają od poziomu całości.

GRYWALNOŚĆ

Po tych wszystkich zachwytach przyjdzie przełknąć gorzką pigułkę, gdyż dochodzimy do momentu, gdzie pod lupę idzie grywalność, sterowanie i realizm Flyin' High. Tu jest już niestety dużo gorzej. Po pierwsze, gra jest bardzo wciągająca, ale tylko dla osób, którym nie przeszkadza żałosny realizm jazdy (samochód po muśnięciu krzaczka obraca się o 360 stopni i prawie staje w miejscu) i nienaturalne sterowanie (można jechać na poślizgu, po prostej drodze, prościutko przed siebie, a potem bez straty szybkości wziąć ostry zakręt w drugą stronę!). Po drugie, gra nie ma regulowanego poziomu trudności, co pociąga za sobą fakt, że o ile na pierwszych kilku trasach nie mamy zbytnich szans na zwycięstwo, to po kupieniu lepszego silnika i ze dwóch dopałek, sytuacja się odwraca. Teraz na dłuższych trasach można zdublować wszystkich po dwa razy bez zbytniego wysiłku (ot, jedziesz i podziwiasz mijane krajobrazy) zbierając mnóstwo kasy, z którą nie wiadomo co zrobić. Niestety, mimo lepszej oprawy, Flyin' High przegrywa z płaską, ale niesamowicie grywalną Xtreme Racing.

WYMAGANIA

Instalując się na twardym dysku, gra potrzebuje około 16 MB miejsca. Do uruchomienia potrzebujemy Amigi z kośćmi AGA, co najmniej 4 MB Fast i jak najszybszy procesor (na szczęście jeszcze nie PowerPC ;). W najwyższej rozdzielczości (320x256) gra chodzi płynnie na mojej A1200 040/40 MHz, 18 MB. Jak łatwo się domyślić, bez 030/50 MHz nie warto się do gry zabierać.

KRÓTKO MÓWIĄC

Na zakończenie mam niemały dylemat, gdyż nie wiem jak ocenić grę. Z jednej strony jest perfekcyjnie wykonana, ma miażdżącą, jak na Amigę, grafikę i niezłą muzykę. Z drugiej zaś strony okropnie nierealistyczne sterowanie i krótka grywalność (ja wygrałem oba puchary po około dwóch godzinach) powodują znaczne zmniejszenie ilości potencjalnych nabywców. Jeśli masz kumpli, z którymi będziesz mógł się ścigać, dobrą konfigurację i jesteś w stanie przymknąć oko na niedociągnięcia, śmiało możesz wydać kasę; gra jest tego warta.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak)







Flyin' High

Producent	P.U.R.E. Design'97
Dystrybutor	Eureka ☎ (0-66) 366-115
Gatunek	Wyścigi
Dyski	8
[illegible]	Tylko
Wymagania	AGA, HD, 4 MB FAST
[illegible]	Turbo
Cena	[illegible]

Maniac Ball

Arkanoid wraz z jego mutacjami okres świetności przeżywał w czasach, gdy na rynku panował Commodorek.

Amisia dopiero zaczynała pokazywać pazurki, a co bardziej spostrzegawczy ludzie zaczynali stosować pecety jako znakomite urządzenia grzewcze. Od tej pory minęło sporo czasu, C64 jest używany w niewielu domach, Amisia straciła swą wiodącą pozycję na rynku gier, pecety jak grzały, tak grzeją...

Maniac Ball jest kolejną shareware'ową odmianą Arkanoida. Charakteryzuje się przede wszystkim tym, że gramy nie jedną, niekiedy nawet czterema paletkami (ich liczba uzależniona jest od tego, jak autor skonstruował planszę). Kolejną cechą szczególną jest możliwość uczestniczenia w rozgrywce dwóch graczy jednocześnie, przy czym nie walczą oni ze sobą o jak najwyższy wynik, ale wspólnie zmagają się ze stosami pomysłowo ułożonych cegiełek. Jeden gracz steruje paletkami poruszającymi się pionowo, drugi zaś w płaszczyźnie poziomej.

O tym, że Maniac Ball ma szansę znaleźć się w zbiorach wielu graczy, decyduje przede wszystkim jego grywalność oraz elastyczność. Każdy może sobie tak skonfigurować program, aby odpowiadał jego wymaganiom. Grafika i dźwięk w programie nie są tymi czynnikami, które wyróżniają Maniac Ball spośród wielu innych gier tego typu.

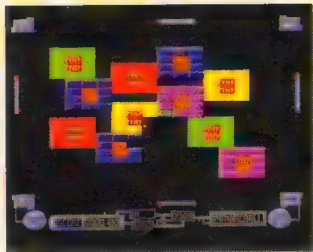
GRYWALNOŚĆ

Skupię się głównie na samotnej grze, gdyż nie muszę chyba nikomu opowiadać, jaką przyjemnością jest gra wspólnie partnerem. Wprowadzenie dodatkowych paletek znacznie ożywiło grę. Gracz przez cały czas musi kontrolować lot piłki, gdyż chwila nieuwagi może kosztować utratę życia. W innych grach typu Arkanoid częste są sytuacje, gdy piłka po wpadnięciu w jakąś „dziuplę" długo lata sama niszcząc cegiełki. Co prawda można sobie wtedy trochę odpocząć lub poczytać książkę, ale chyba nie o to nam chodzi. W Maniac Ballu występuje raczej standardowy zestaw bonusów. Aby zdobyć jakieś ulepszenie, należy zbić cegiełkę z odpowiednim symbolem. Najczęściej te najcenniejsze gadżety umieszczone są tuż przy dynamicie i niecelne uderzenie powoduje zniszczenie bonusa. I tak w grze występują:

- przyspieszenie piłki – symbolizuje je samochodzik;
- spowolnienie piłki (działa przez chwilę) – oznaczone jest piktogramem inwalidy;
- wydłużenie paletki;
- skrócenie paletki;
- laser – oznaczony jako paletka z zielonymi paskami po bokach;
- dodatkowa piłka – oznaczona jako dwie piłeczki;
- chwilowe zablokowanie jednej z chronionych krawędzi – na cegiełce narysowany jest zielony prostokąt;
- stalowa piłka (koloru żółtego) – niszcząca cegiełki bez odbijania się od nich;
- dodatkowe życie – serduszko;
- przejście do następnej planszy;
- supermen – losowo wybrany gadżet.

Bonus otrzymuje ta paletka, która jest aktywna (niebieska).





ELASTYCZNOŚĆ

Program jest dość dobrze konfigurowalny. Oprócz wyboru liczby graczy wybieramy także czym będziemy grać (do wyboru joy, mycha i klawisze. A propos sterowania... Gdy grając joyem przytrzymasz fire, to paletka będzie przesuwała się ze znacznie większą prędkością). Poza tym wybieramy prędkość, z jaką ma poruszać



się piłka, naszą ksywkę, włączamy/wyłączamy muzykę i dźwiek. Możemy wpisać wcześniej zdobyty kod do dalej umieszczonej planszy. Najważniejsze jest to, że możemy wybrać zestaw plansz, na których chcemy walczyć, a także stajemy przed wyborem: w jakiej rozdzielczości odpalić Maniac Ball? Ucieszy to przede wszystkim posiadaczy kart graficznych bezproblemowo odpala w wysokich rozdzielczościach), także tych, którzy mają uczulenie na

Jak już wspomniałem, można grać na jednym z wielu zestawów poziomów. Skąd wziąć inne niż dołączone do programu plansze? Albo zrobić memu (wykorzystując dołączony pakietu edytor), albo zabrać, który na stworzenie ich poświęcił dwie noce i oblał klasówkę z matematyki. Albo... kupić następne numery ACS z CD, na którym, mam nadzieję, znajdą się nowe plansze. A jak bardzo pokaźny będzie to zbiór, zależy już od Was, Drodzy Czytelnicy. Jeżeli stworzycie ciekawe poziomy, prześlijcie je nam. Oprócz umieszczenia ich na krążku „jak leci" stworzę zestaw najciekawszych nadesłanych plansz. Być może najzabawniejszy, najciekawszy lub najbardziej jajcarski pomysł zostanie nagrodzony. Katalogi z planszami (edytor nagrywa je pod nazwą zestawu i poprzedza spacją) możecie przesyłać zarówno pocztą, jak i e-mailem (na niżej podany adres). I tu prośba: jeżeli wysyłacie e-mailem paczkę z dołączonymi planszami, spakujcie je LHA.

EDYTOR

Wykorzystuje MUI, jest prosty i przejrzysty, a jednocześnie daje wiele możliwości (każda plansza zawiera takie dane jak nazwisko autora, kod do tej planszy, ułożenie bonusów – losowe lub ustalone przez autora). Obsługa edytora nie sprawia żadnych kłopotów, poza tym dołączona jest dokumentacja (w dwóch językach: po angielsku i niemiecku).

GRAFIKA I DŹWIĘK

Jak już wcześniej wspomniałem, nie te elementy stanowią o atrakcyjności programu. Nie oznacza to, że stoją niskim poziomie. Grafika jest kolorowa (choć plansze wykonane są użyciem 32 kolorów) i bardzo staranna. Nie tu żadnych fajerwerków – po prostu estetyczny, prosty wygląd. Dźwięki są pomysłowo dobrane, część z nich jest Wam zapewne dobrze znana innych gier shareware (chociażby z Vipera). Tytułowa muzyczka jest całkiem przyjemna. Tak więc oprawa muzyczna i dźwiękowa jest prosta, ale bardzo przyjemna dla oka i ucha.

OGÓLNIE

Maniac Ball jest programem napisanym z głową. Po pierwsze pracuje w multitaskingu i wykorzystuje karty graficzne. Po drugie ma znakomitą oprawę „wokół gry". Gra jest na tyle dopracowana, że gdy przeskoczymy na inny ekran w trakcie rozgrywki, samoczynnie włącza się pauza. Widać, że autorem Maniac Balla jest człowiek, który w niejedną gierkę pograł i wie, czego brakuje wielu nawet świetnym tytułom. Maniac Ball bez problemu instaluje się na twardym dysku. Wymagania to Kickstart 2.0, 1 MB pamięci, twardy dysk oraz MUI 3.x dla edytora.

Artur „R2D2" Frankowski
afrank@free.polbox.pl

PS. Maniac Ball znajdziecie na naszym bieżącym coverCD.

Rush Hour

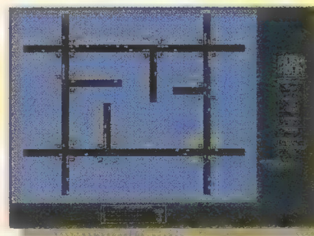
Skończyły się wakacje – szkoda! Na otarcie łez rewelacyjna pozycja dla wszystkich, którzy wrócili do domów i rozpoczynają przemierzanie miasta w celu dostania się do roboty...

Tak, tak, moi drodzy – kto z nas nie zna tego bólu, gdy przyjdzie stać w rannym lub popołudniowym korku. Jest gorąco, nerwowo, a światła jak na złość wciąż nie pozwalają jechać nam, tylko tym palantom z boku... Paranoja... Jedyną myślą, która nurtuje nas w tych okropnych chwilach, jest pytanie, w jaki sposób, te #(&%^% zarządzający ruchem włączają te światła??!! Co za &%#^@$ – ja bym im dał!!

No to proszę bardzo! Proszę uprzejmie, zapraszam. Nic łatwiejszego. Oto gierka, która pozwoli nam, wiecznie niezadowolonym z działania sygnalizacji świetlnej kierowcom, zamienić się w kierujących ruchem. Teraz tylko nasz własny refleks i wyczucie sytuacji uchronić nas może przed seriami bluzgów czekających na skrzyżowaniach kierowców.

Za pomocą myszki, joysticka lub klawiatury sterujemy sygnalizacją świetlną, pozwalając jednym swobodnie przejechać przez skrzyżowanie, a innych zmuszając do denerwującego czekania. Cały problem polega na tym, że samochodów wciąż przybywa, jeżdżą coraz szybciej, a my nie nadążając ze zmienianiem świateł powodujemy coraz dłuższe korki. Wraz z upływem czasu zwiększa się znacznie liczba przybywających kierowców (no cóż – Godzina Szczytu) i coraz trudniejszym staje się zapewnienie przelotowości ulic. Gdy liczba oczekujących na wjazd do centrum przekroczy 25 lub liczba stojących na czerwonym świetle na tej samej ulicy będzie większa niż 9, to gra się kończy. Jeśli przepuściliśmy wymaganą liczbę samochodów, wygrywamy i przechodzimy do następnego poziomu. Zdarzają się też pojazdy, których kierowcom zdecydowanie gdzieś się spieszy. Im dłużej jadą, tym mniej możesz na nich zarobić – migająca nad nimi cyfra zmniejsza się wraz z upływem czasu. Tym gościom warto ułatwić życie, gdyż dają tyle punktów, ile wynosi pięciokrotna wartość mrugającego nad nimi numerka. Ot i cała filozofia.

Graficznie Rush Hour jest bardzo prosta. Ekran podzielono na dwie części. Jedna z nich to mapa miasta, po której uwijają się samochodziki, druga to tabelka z punktacją i informacjami o stanie gry. Na wielką pochwałę zasługuje możliwość uruchomienia gry nie tylko w niskiej, ale także w wysokiej rozdzielczości oraz na karcie graficznej. Efekty dźwiękowe są wysoce adekwatne. Warkot silników, klaksony, wycie i bardzo przyjemna muzyczka.



Najważniejsze jest jednak to, że gra, jak to zwykle bywa, mimo swojej prostoty jest niesamowicie grywalna. Można siedzieć przy niej godzinami, dostosowując poziom trudności (im wyższy, tym szybciej jeżdżą kierowcy) do swoich umiejętności. Największego uroku dodaje grze opcja symultanicznej gry w trzy osoby I możliwość tworzenia własnych plansz – to jest dopiero jazda.

Spróbujcie troszkę pokierować sygnalizacją świetlną. A potem gdy wsiądziecie do samochodu, to nie ważcie się więcej kląć... No chyba, że ukończyliście wszystkie plansze na wszystkich poziomach trudności i uzyskaliście high score...

Tomasz „Hires" Filipek

PS. Opisywaną grę znajdziesz na naszym bieżącym coverCD.

Soliton

Niedawno mieliśmy okazję opisywać jeden z najlepszych amigowych pasjansów – Klondike. Nie znaczy to jednak, że jest to jedyny program tego typu wart naszej uwagi.



Przeglądając shareware'owe nowości, natknąłem się przypadkowo na grę o nazwie Soliton, która z racji swojej nazwy wskazującej, że jest dla jednego gracza, niezmiernie mnie zainteresowała. Soliton okazał się być niczym innym jak tylko bardzo dobrze wszystkim znanym pasjansem.

Od razu po uruchomieniu okazało się, że gra wymaga MUI (w wersji 3.6) i (ponieważ otwiera okno na blacie WB) przy standardowych 8 lub 16 kolorach Workbencha nie wygląda zbyt okazale. Dopiero ustawienie co najmniej 64 pozwala cieszyć oczy bardzo gustownie wykonaną szatą graficzną – rysunki na kartach stają się wtedy dokładnie widoczne, bez denerwującego ditheringu. W parze z rewelacyjną grafiką (zobaczcie na screenie – tak wygląda Soliton na ekranie w 65 tys. kolorów) idzie niesamowita wręcz liczba opcji. Wybierać możemy nie tylko liczbę kart, które będziemy odkrywać, ale także poprosić naszą Amigę, by karty te odkrywała automatycznie. Decydujemy też sami czy można przenosić z kolumny do kolumny kawałki już odkrytych bloków, czy też tylko i wyłącznie bloki całe. Wszyscy początkujący włączyć mogą coś w rodzaju małego podpowiadacza, który co prawda nie przesunie za nas karty w odpowiednie miejsce, ale za to wskaże, że właśnie w tym momencie możemy coś gdzieś przełożyć.

Jeśli chodzi o wykonanie gry, to muszę przyznać, że autorzy położyli duży nacisk na prezentację Solitona i na możliwość jej zmiany. Ustawić możemy animację automatycznie przerzucanych kart, wygląd gadżetów oraz wypełnianie przenoszonych kart. Zwłaszcza dla posiadaczy słabszych maszyn opcja ta jest rewelacyjna – zamiast użerać się z powolnością ich komputera lepiej przesuwać tylko puste w środku ramki.

Jak to się już przyjęło, Soliton ma możliwość podmiany zestawów kart i to na dowolnie przygotowane. Najlepsze w tym wszystkim jest to, że każda karta może być oddzielnym plikiem (wydłuża ładowanie, ale zmniejsza zapotrzebowanie na pamięć) lub cała talia nagrywana jest razem (uwagi odwrotnie jak wyżej) – w każdym jednak przypadku są to zwykłe pliki IFF (!!)

Na zakończenie dodam tylko, że to co najbardziej bawiło mnie w grze Klondike (w starej wersji, w niskiej rozdzielczości i w 8 kolorach), a zabrakło już w opisywanym u nas Klondike III, to walka na punkty. Nie było to zwykłe przekładanie kart z kolumny na kolumnę, ale ostra walka z czasem i z dziesięcioma ludźmi wpisanymi już do tabeli High Score. Wraz z pojawieniem się Solitona radość ta wróciła. To trzeba zobaczyć...

Tomasz „Hires" Filipek

PS. Soliton znajduje się na naszym bieżącym coverCD.

Retro

Black Crypt

Macie przed sobą opis gry leciwej, ale klasycznej. Nie każdy ma komputer „od zawsze", niektórzy dopiero teraz sięgają po starsze (często merytorycznie lepsze od nowości) produkty i proszą nas o pomoc.

Po opis do „Black Crypt" mógłbym Was odesłać do archiwalnego numeru Computer Studio 5/93, jednak tam nie ma pełnego opisu przejścia. Także pierwsza część Dungeon Mastera nie doczekała się dokładnego opisu na łamach naszych magazynów. Nadrobimy to. Czas oddać głos Floydowi.

Ktoś, kto jeszcze dwadzieścia dwa lata temu przemierzał malowniczą Asterę, leżącą w samym sercu pięknej Doliny Gohl, zapewne nie zdawał sobie sprawy, że ta tętniąca życiem ziemia zamieni się w przerażającą pustynię usłaną ludzkimi ciałami, zamordowanymi w bestialski sposób. Nawet przez myśl mu nie przeszło, że ta szczęśliwa i bogata kraina, mądrze rządzona przez Radę Czterech Bractw, będzie świadkiem makabrycznych wydarzeń i od niej będzie zależał los tego świata.

Wszystko zaczęło się gdy, jeszcze jako młody chłopiec, Estoroth Paingiver rozpoczął edukację w Akademii Duchownych. W niezwykle krótkim czasie posiadł tajemnice najsilniejszych zaklęć, najczarniejszych klątw i najskrytszych receptur eliksirów, jakie od wieków znajdowały się w księgach Bractwa Duchownych. Lothar, przełożony Akademii, dobrze jednak wiedział, jak wielkie niebezpieczeństwo wiąże się z tak potężną mocą w rękach jednego człowieka. Dlatego postanowił przerwać jego naukę, przyznać mu dyplom i przyjąć do Bractwa.

Obowiązki pełnoprawnego duchownego nie wystarczyły Estorothowi, rozpoczął eksperymenty z czarną magią. Obcowanie z piekielnymi mocami odebrało mu resztkę ludzkiego serca i było przyczyną jego szaleństwa — uwierzył, że jest Bogiem!

Karą za złamanie zasad obowiązujących wśród Duchownych było wydalenie z Bractwa i wygnanie z Astery. Estoroth Paingiver osiadł w opuszczonym klasztorze na południu krainy Gohl. Tam zrodziła się szaleńcza wizja podboju świata. Pierwszym celem miała być Astera. Potężna armia demonów z piekła rodem wyruszyła rok później, pokonując Asterę w bezkrwawej wojnie, nazwanej po latach białą.

Sytuacja była beznadziejna. Rada Czterech Bractw zebrała się w Sali Pór Roku. Przełożeni wojownicy, duchowni, czarnoksiężnicy oraz druidzi postanowili zjednoczyć swe Bractwa w walce przeciwko Estorothowi i jego podwładnym. Wybrano po jednym mistrzu z każdego Bractwa: Runeteka spośród wojowników, Kaolica spośród duchownych, Dvergara spośród czarnoksiężników i Oak Ravena spośród druidów. Każdemu z nich bractwa ofiarowały jeden święty artefakt, magiczną broń o potężnej mocy, mającą pomóc w ostatecznym starciu z Estorothem. Darem wojowników był VORTEX — srebrny miecz, pozwalający przeciąć czas. FORCEHAMMER to złoty młot mający telekinetyczne właściwości, ofiarowany przez duchownych. SOULFREEZER, dar od czarnoksiężników, to tajemniczy pył mający zdolność unieruchomienia na zawsze każdej żywej istoty. PROTECTOR to magiczna drewniana tarcza druidów, mająca zapewnić ochronę wyruszającym mistrzom.

Atak zaskoczył Estorotha. W trwającej czterdzieści godzin bitwie jego potęga rozsypała się w pył, [illegible] on sam schronił się na dwudziestym ósmym poziomie opuszczonego klasztoru, zwanym CZARNĄ KRYPTĄ. Tam czterej mistrzowie dobyli swoich świętych artefaktów i wygnali Estorotha do innego wymiaru, sami ginąc w niewyjaśniony sposób. Pełni wdzięczności mieszkańcy Astery pochowali wybawców wraz [illegible] magiczną bronią na jedenastym poziomie, zwanym odtąd Grobowcem Bohaterów, i wejście do klasztoru zamurowano.

Obecnie odległość między wymiarami niebezpiecznie się zmniejszyła i Estoroth Paingiver znów pojawił się w klasztorze. Zaistniała konieczność wybrania nowych mistrzów, którzy odzyskaliby świętą broń i pokonali szaleńca raz na zawsze. Sytuacja stała się trudniejsza, gdyż Estoroth wykradł artefakty z grobowców i powierzył je swoim czterem oficerom: Władcy Wód, Meduzie, Possessorowi oraz potężnemu Lordowi Ramowi.

Po raz kolejny wyrusza drużyna najlepszych i znów losy Astery i świata zależą od czte... Nie! Tym razem tylko od jednego człowieka: CIEBIE!

Pewnego pięknego dnia w głowach braci Raffel zrodziła się jakże piękna i wzniosła idea stworzenia gry na komputer (nie chodzi tu [illegible] skrzynki z serii pc na materiały wtórne [illegible] własnym, mało wydajnym zresztą, ogrzewaniem niesłusznie i chyba przez przypadek określane tymże słowem). Skompletowali ekipę i w ten sposób narodziła się prawdziwa perełka wśród gier na Amigę, rasowy rolplej z tych, co potrafią dwa tygodnie wyciąć z życiorysu. Zasady przemierzania tego tajemniczego magicznego świata są takie same, jak w prekursorze gatunku, po prostu „BC" to niezwykle udany klon „Dungeon Mastera". Dopracowany engine sprawia, że gra jest bardzo szybka nawet na pięćsetce. Nareszcie przeciwnicy nie poruszają się w tempie zadumanego ślimaka (vide prekursor), [illegible] pościg jest naprawdę pościgiem (adrenalina rozsadza żyły, [illegible] palce nerwowo walą po kursorach, gdy słyszysz coraz bliższe odgłosy goniącego potwora mającego ochotę zrobić z Ciebie krwistą miazgę). Niesamowita atmosfera, zarywane noce, koszmary senne, „parapety" pod oczami, pełne niemych pytań spojrzenia nauczycieli — to wszystko stanie się Twoim udziałem, gdy tylko zagłębisz się w lochy „Czarnej Krypty". Przed Tobą wielka przygoda i zapewniam Cię, że Twa skołatana dusza nie zazna spokoju, dopóki nie rozprawisz się z Estorothem i jego demonicznymi pachołkami.

GRAFIKA I DŹWIĘK

Grafika w „Black Crypt" stoi na dość wysokim (jak na pięćsetkę) poziomie. Wędrówka odbywa się w dwunastu rodzajach lochów narysowanych w 64 kolorach (ECS rulez!). Absolutnym novum, dotychczas nie spotykanym w grach „Advanced Dungeons And Dragons" [illegible] świetnie zrobione poziomy podwodne. Można mieć zastrzeżenia [illegible] kolorystyki siódmego i dziewiątego poziomu (niebieski i czerwony). To grafikowi akurat nie wyszło. Potwory [illegible] świetne, można tylko pozazdrościć „bajkowych" snów, jakie ma facet, w którego głowie zrodziły się takie dziwactwa. Okrzyk podziwu wywołują fenomenalnie narysowane i animowane czary, [illegible] nie ma nawet osławiony „Dungeon Master II". Ekran eksplodu[illegible] ognistymi wichrami i lodowatymi wiatrami, wśród których latają śmiercionośne czaszki; ponadto występuje czar trzęsienia ziemi (wygląda to naprawdę strasznie). Całości dopełnia oprawa dźwiękowa. Niestety, muzyki w „C[illegible] Krypcie" prawie nie ma, ale za to sample w trakcie gry są cool [illegible] współgrają z grafiką, tworząc naprawdę wyjątkową atmosferę (tylko posłuchaj odgłosu otwieranych lub zamykanych drzwi czy też niezwykle przejmującego „bekania" zwi[illegible] mordki).

Słowem „Black Crypt" na pewno nie [illegible] grą robioną „na odwal". Pracę autorów naprawdę widać (no może z wyjątkiem muzyka, który wysilił się niezmiernie zrobiwszy „aż" dwa moduły). Jednak najważniejszym kryterium, moim skromnym zdaniem, jest miodność, a pod tym względem „BC" ustępuje niewielu grom. Szczególnie polecam [illegible] początkującym rolplejowcom; ta gra wspaniale nadaje się dla tych, którzy wychodząc z epoki zręcznościówek, chcą poznać i wkroczyć w tajemniczy świat pełen przygód, jakim jest najwspanialszy gatunek gier — Role Playing!

TWORZENIE DRUŻYNY

Przed wyruszeniem w drogę trzeba, rzecz jasna, stworzyć swoją ekipę. Nasz wpływ na cechy poszczególnych postaci jest niewielki, co chroni przed skompletowaniem beznadziej-

nej drużyny. Bohatera określa pięć cech, których wartość początkowa jest wyrażona w punktach. Są to: siła (STR), inteligencja (INT), mądrość (WIS), zręczność (DEX) i kondycja (CON). Do rozdysponowania masz jeszcze 25 punktów dla każdej postaci, pamiętaj jednak, że wartość jakiejkolwiek cechy nie może przekroczyć 20. Wojownikowi daj więcej siły (uzupełnij na maksa) i zręczności, a mniej mądrości i inteligencji (geniusz jest zbędny przy wywijaniu kozikiem). Z duchownym zrób podobnie (on również będzie w pierwszej linii), ale jemu przyda się także trochę rozumu – bądź co bądź umie czarować. Cechą dominującą u czarnoksiężnika jest inteligencja (dać na maksa), przyda się też trochę mądrości. Druid odwrotnie niż Czarnoksiężnik. Jeśli zaś chodzi o kondycję, to dla każdego im więcej, tym lepiej. Teraz pozostało nazwać naszych pupilków, przysposobić im jakieś gustowne twarzyczki i kliknąć na ENTER CRYPT. Program zapisze Twoją drużynę na wskazanej przez Ciebie pozycji save.

SŁÓW KILKA CIOCI TELIMENY

1. Poniższa solucja jest oparta na mapach zawartych w oryginalnej instrukcji do gry. Wszystkie oznaczenia i współrzędne są z nimi zgodne. Jeżeli jednak nie chcesz psuć sobie gry wodzeniem palcem po mapce, współrzędne danego pola można sprawdzić klikając na symbolu wojownika na jego liście posiadania. Nie opisuję także menu i sterowania grą, wszysko to jest dość przyzwoicie opisane w podręczniku.

2. Pilnuj, aby zawsze był aktywny czar WIZARD SIGHT Czarnoksiężnika (świeci się odpowiedni kwadracik pod imieniem bohatera), w trakcie działania którego jest aktywny automaping i każde miejse, do którego się udasz, będzie utrwalone na mapie. Wywołujesz ją klikając na wspomniany kwadracik lub (wiele wygodniejsze) klawiszem [F5].

3. Na każdym poziomie powinieneś spenetrować każdy kącik, aby zebrać wszystkie przedmioty. Jest to tym ważniejsze, że w grze znajduje się bardzo dużo niewidocznych płyt naciskowych, których opis pominąłem, aby nie robić niepotrzebnego zamieszania. Udostępniają one niektóre przyciski, ściany, drzwi, itp. Owe płyty naciska się niejako po drodze, zwiedzając podziemia. Penetrację ułatwi Ci automaping – jeżeli mapka jest kompletna to znaczy, że byłeś wszędzie.

4. W solucji opisuję tylko ważniejsze przedmioty, resztę musisz znaleźć sam (pomocne będą mapki).

5. Aby wykorzystać zwój z zaklęciami, umieść go w ręce jednej z postaci, kliknij na jej twarzy, a następnie na zaklęciu. O mocy zaklęć na zwoju informuje napis pod nimi. Jest to bardzo istotne, gdyż zaklęciem np. o mocy 3 nie zdejmiesz magicznej bariery o mocy 4 lub więcej. To samo odnosi się do czarów poszczególnych postaci (patrz niżej).

6. W czasie walki postaci będą zdobywać doświadczenie (wskaźnik LV pod imieniem). Im wyższy poziom, tym większa moc czarów, szybsza ich regeneracja, silniejsze zadawane ciosy. Niektóre zaklęcia są dostępne dopiero po osiągnięciu przez postać określonego poziomu zaawansowania, dlatego walcz zawsze, kiedy masz okazję!

7. Stopień opancerzenia bohatera pokazuje wskaźnik AC. Kiedy nie wiesz np. którą zbroję wybrać, załóż jedną, zobacz AC, potem drugą i zostaw tę, przy której wskaźnik jest większy.

8. Wykorzystaj to, że Wojownik może walczyć dwiema broniami naraz, więc nie zapychaj mu drugiej ręki zbędną tarczą.

9. Pamiętaj o jedzeniu i piciu do czasu, aż Duchowny zdobędzie czar SUSTENANCE. Bez snu też długo nie pociągniesz.

10. Jeżeli grasz z dyskietek, musisz sformatować dodatkowy dysk i nazwać go GAMESAVE.

Na początek to wszystko, resztę będziemy wyjaśniać w trakcie wyprawy. Cóż... pozostaje mi zakończyć ten wstęp tradycyjnie: powodzenia!

POZIOM 1

Zaczynasz na polu <8,21>. Pierwsza rzecz, którą robisz, to rzucenie czaru WIZARD SIGHT (to musi wejść w nawyk). Zabierz z alkowy plecak. Na polu <8,12> znajduje się klucz (HEART KEY), którym otworzysz drzwi <14,19>. Po drodze zajrzyj do alkowy 11. Torbę ze sztyletami najlepiej jest dać Czarnoksiężnikowi. Za drzwiami spotkasz pierwszych przeciwników:

OCZKA – niezbyt groźne, jak na pierwszych przeciwników przystało, tym niemniej swoim mrugnięciem potrafią zrobić „kuku". Szczególnie na początku rozgrywki, gdy grupa ma jeszcze małe doświadczenie, radzę nie bawić się z nimi, a gdy podczas walki ubyło sporo energii, to przed kontaktem z następnym przeciwnikiem lepiej „odespać" ją w cichym kąciku. Uwaga, niektórzy posługują się magią.

W komnacie będą trzy Oczka. Przełącznikiem 1 uruchomisz teleport <20,18>, który przeniesie Cię za magiczną barierę 24. Zdejmij ją za pomocą leżącego tam zwoju rozproszenia magii (SCROLL OF DISPELLING). Zwojów używa się w następujący sposób: umieść w prawej dłoni jednego z bohaterów, kliknij na jego twarzy, a następnie na udostępnionym zaklęciu. Udaj się do kolejnej magicznej bariery (25), za którą jest młot wojenny. Warto jeszcze przejrzeć znajdujące się tu alkowy, zabierając bukłak oraz łuk z kołczanem. Broń tę najlepiej jest dać Druidowi (nie zapomnij umieścić kołczanu w miejscu dla niego przeznaczonym i dać Druidowi jedną strzałę do lewej ręki). Na polu <14,22> jest fontanna.

Możesz już udać się w dalszą wędrówkę. Na polu 14 leży sobie zwój życia (SCROLL OF LIFE), potrzebny wtedy, gdy któryś z bohaterów przedwcześnie zakończy rozgrywkę. Używa się go tak jak innych zwojów z tą różnicą, że wskrzeszający musi trzymać w lewej ręce Klejnot Śmierci denata. Słówko do Witków Sprytków: podróżników poległych w klasztorze przed nami, których Klejnoty Śmierci od wieków tu leżą, wskrzesić się nie da.

Krętym korytarzem udaj się do drzwi <20,11>, [redacted] którą spotkasz Oczko. Płyta naciskowa 4 otwiera znajdujące się [redacted] drzwi, za którymi jest część zbroi i bukłak. Możesz spenetrować długi korytarz <21,6>, nie radzę jednak iść dalej niż do mięsa, gdyż wpadniesz w pułapkę, [redacted] wydostanie się [redacted] niej kosztuje trochę energii i nerwów. Korytarz opuścisz odchodzącą [redacted] niego odnogą <13,2> (jest to przejście tylko w jedną stronę). W okolicy spotkasz jeszcze kilka Oczek. Na polu <6,7> jest ryt; uważaj, abyś w niego nie „wdepnął"!

Przełącznikiem 5 otworzysz ścianę <15,6>, ale jednocześnie zniknie filar uwalniając Oczko. Po zmasakrowaniu bestii spenetruj udostępnione pomieszczenie. Jest tam przełącznik 3 aktywizujący przełącznik <6,8>, a ten z kolei powoduje zniknięcie ściany <5,9>, za którą są drzwi. Niestety, klucza do nich nie mamy, należy go szukać na drugim poziomie. Zajrzyj jeszcze do alkow 17 i 18, gdzie m.in. znajdziesz zwój zdejmujący ryty (GLYPH SCROLL) i schodami <5,18> udaj się na poziom 2.

POZIOM [redacted] DWUGŁOWY [redacted]

Otwórz jedne z drzwi. Znajdujesz się w ogromnej komnacie – siedzibie potężnego dwugłowego Ogra. Jest on niezwykle groźny, tym bardziej że nie możesz mu teraz nic zrobić (konwencjonalna broń nie wzrusza go, chłopak jest bardziej wymagający). Nie zwracając uwagi na nagabywania gbura, dostań się do dźwigni 2, która teleportuje Cię do <15,18>, zostawiając szary obłoczek przed nosem (nosami?) zdziwionego Ogra.

Przycisk 6 przesuwa ścianę <24,15>, za którą jest torba ze sztyletami. Korzystanie z teleportu 11 nie jest wskazane (grupa zostaje przeniesiona do komnaty Dwugłowego). W małym pomieszczeniu za drzwiami <23,10> jest Oczko oraz kuferek z napojami (porcja odtrutki, eliksir siły i wytrzymałości).

Ryt na polu <9,10> usuniesz zaklęciem ze zwoju REMOVE GLYPH. Za nim jest fontanna, gdzie można odświeżyć (się) zapasy wody.

Zaczynamy mieszać na tym poziomie. Włącz przycisk 12 i wejdź w otwarty korytarz <18,9>. Stań na niewidocznej płycie naciskowej 9 i zaczekaj, aż znikną trzy ściany. Skręć w pierwszą odnogę. Gdy drużyna stanie na płycie 7, zostanie zamrożona i zaatakowana przez Oczko. Po walce zabierz z małej komnatki kolejny zwój życia oraz pasek. Wróć za pomocą przejścia <21,8>.

Jeszcze raz stań na płycie 9 i czekaj na przemieszczenie ścian. Tym razem skręć w drugą odnogę. W tej komnacie spotkasz jedno Oczko. Przełącznik 4 usuwa filar <7,2>. Omijając niewidoczny teleport <8,2>, idź na to pole i zabierz z alkowy młot wojenny. Teraz skorzystaj z przełącznika 5, który teleportuje Cię na pole <14,13>.

Stań na niewidocznej płycie 9 (ja już chyba gdzieś o tym pisałem...). Po zniknięciu ścian idź prosto. W południowej części tej komnaty leży tablica dla Wojownika (pole 27), podwyższająca jego siłę o 1 punkt (klikasz nią na Symbolu Wojownika). Na polu <5,9> jest przycisk 3. Włącz go i natychmiast odwróć się, aby pokonać nachalne Oczko. Wejdź do otwartego pomieszczenia i zabij kolejną patrzałkę. W skrzyni znajdziesz pierścień opieki (dodaje 1 punkt do wskaźnika AC) oraz dwa sztylety +1. W tym momencie objaśnię co oznaczają takie tajemnicze cyferki przy różnego rodzaju broni. Jak wiadomo, każda broń zabiera losową liczbę punktów życia w pewnym przedziale, różniącym się w zależności od rodzaju tejże. Liczba „+x" znajdująca się przy broni jest dodana do liczby zabranych punktów przy danym ciosie, np. gdyby rzucony przez Ciebie zwykły sztylet zabrał 5 pkt., to sztylet +1 zabrałby 6. Wracając do gry, w skrzyni jest klucz (SQUARE KEY), którego szukaliśmy, a który otwiera drzwi <5,9> na pierwszym poziomie. Teraz przełącz dźwignię 1 i skorzystaj z teleportu, weź topór i wracaj. Przełącz dźwignię 1 w poprzednią pozycję i teleportuj się jeszcze raz.

POZIOM 1

Znajdujesz się przed drzwiami <5,9>. Tym razem otworzysz je bez problemu za pomocą klucza ■ drugiego poziomu. „Teleportnij" się i zajrzyj do alkowy 21. Znajdziesz tam Przewodnik Nekromanty z nowymi czarami dla Czarnoksiężnika (nanieś go na jego Księgę Czarów), zwój zdejmujący pułapki (REMOVE TRAP SCROLL) oraz, co najważniejsze, Ostrze Ogrów (OGRE BLADE) — coś dla naszego przyjaciela piętro niżej! W tym momencie powinieneś go odwiedzić.

POZIOM 2

Masz teraz okazję pokazać Dwugłowemu, że go nie lubisz. Z Ostrza Ogrów najlepszy użytek zrobi oczywiście Wojownik. W walce możesz zastosować dwie taktyki. Pierwsza, dla sprytniejszych, polega na najzwyklejszym ganianiu się z Ogrem: zadajesz cios i uciekasz. Druga jest o wiele łatwiejsza i mniej stresująca, a polega na zwabieniu draba pod schody (drzwi nie stanowią dla niego przeszkody, otwiera je w bardzo nietypowy sposób...) i ucieczce ■■ poziom pierwszy. Teraz, w zależności po której stronie jest Ogr, odwracasz się w prawo lub w lewo, schodzisz na poziom drugi, ciach i z powrotem. Dwugłowy stanie jak wryty z niewymownym zdumieniem na twarzy (twarzach?!). Jednak pamiętaj: jeden, nawet nieudany, cios i szybko na górę, bo może być gorąco! Przed walką warto też użyć czaru STRENGHT ■■ Wojowniku (zwiększy się jego siła i będzie zadawał większe rany).

Odchodzący w zaświaty Ogr zostawi Ci klucz (EMERALD KEY). Na polu 7 znajduje się plecak ■■ wspomnieniami bohatera poległego onegdaj w walce z potworem, jego Klejnot Śmierci oraz nagolenniki. Te ostatnie wraz z plecakiem oczywiście bierzemy, ale zbieranie zwojów informacyjnych czy Klejnotów jest najzupełniej zbędne. Na polu <4,17> leżą sobie kolejne nagolenniki.

Za drzwiami <3,23>, oprócz niebezpiecznego Oczka, znajdziesz różdżkę miotającą ogień (STORM WAND) i zwój teleportacji (TELEPORT SCROLL). Drzwi <14,23> otwórz kluczem od Ogra i zabij ostatnią fruwającą gałkę oczną. Pozbieraj wszystkie przedmioty. Znajdziesz tu m.in. koronę wykrywającą pułapki (CROWN OF DETECTION), księgę z czarami dla Duchownego (PRAYERS OF ORLIN) oraz torbę ze zwojem drżenia (QUAKE SCROLL), zawierającym zaklęcie trzęsienia ziemi. Za ścianą-złudzeniem <19,21> jest skrzynia ■■ zbroją. Pozostała Ci odpowiedź na pytanie plakiety (zabezpieczenie rulez!) i schody na poziom trzeci stoją otworem.

POZIOM 3

Z alkowy 12 weź pierścień lokalizacji (działanie identyczne jak WIZARD SIGHT) i omijając drzwi <25,18> udaj się na poziom 4 schodami <29,17>.

POZIOM 4

Poziom ten ma swoich mieszkańców:

WILKI ZŁODZIEJE — ■ raczej coś podobnego do wilka. Niezbyt niebezpieczne, zadają małe rany. Mają zdolność teleportacji, dlatego najczęściej będą poawiać się za Tobą. Zabierają z rąk przedmioty. Odzyskasz je po zabiciu danego osobnika.

SUFITOWCE — przeciwnik zdecydowanie bardziej nieprzyjemny. Te ogromne zielone robale są bardzo niebezpieczne: zadają duże rany, poza tym większość osobników jest jadowita (gdy jesteś zatruty, skorzystaj z odpowiedniego zwoju lub z odtrutki).

Zaraz po zejściu napotkasz pierwsze dwa Sufitowce, te nie są jeszcze groźne. Możesz także spotkać Wilka. Z alkowy 36 weź zwój życia i dobry miecz — Ostrze Nadziei (HOPEBLADE). Znajdziesz tam porcję odtrutki.

Słów kilka o zagadce, jaka czeka Cię na tym poziomie. Jest tu czworo zamkniętych drzwi, za nimi są cztery fontanny obok których jest tyleż samo bukłaków. Twoim zadaniem jest zdobyć cztery klucze do owych drzwi i zabrać worki z wodą, które później umieścisz w odpowiednich alkowach. Bardzo ważne jest abyś nie wymieszał ich ze zwykłymi bukłakami, dlatego już teraz zrób miejsce w jakimś sakwojażu.

Kombinowanie zacznij od sporej komnaty za drzwiami <22,8>. Przedtem jednak czeka Cię walka z pełzającymi tam chol... przepraszam, niezmiernie groźnymi trzema Sufitowcami. Zwabiaj je pojedynczo pod drzwi (nie mogą przez nie przejść) i killuj! Zalecam walkę bronią dalekiego zasięgu (łuk, sztylety, czary ruuulez!). Po mokrej robocie pstryknij przełącznik 43. Z pola <15,6> zabierz zwój teleportacji oraz klucz (BOX KEY). Tym ostatnim otwórz drzwi <22,21>, zdejmij magiczną barierę (zwojem lub zaklęciem druida DISPEL MAGIC). Przycisk 1 tworzy przycisk 2, który odsuwa filar <19,21>. Masz kilka sekund, aby wbiec w otwarte przejście (refleks recommended). Na polu <18,22> od strony południowej jest ledwie widoczny przycisk 3, który zamyka będące przed Tobą trzy zapadnie. Naciśnij go i szybko przebiegnij na drugą stronę. Za kratą znajdziesz róg obfitości odnawiający zapasy wody i żywności całej drużyny. Przyciskiem uruchom teleport i przenieś się do małego pomieszczenia, gdzie jest klucz (FORK KEY) oraz zwój z zaklęciami odtruwania (SCROLL OF CURE POISON). Wróć i otwórz drzwi <17,19>. Z alkowy weź części zbroi i pierwszy bukłak, który oczywiście chowasz z dala od „pospolitych" worków.

Idź do przełącznika 8. Przesuwa on na 4 sekundy filar <25,20> i tyle masz czasu, aby się tam wśliznąć. Z alkowy zabierz ognistą różdżkę i „wdepnij" w teleport, który się pojawił.

POZIOM 5

Tu trzeba namieszać: dwa razy stań na płycie <28,9>, następnie trzy razy na <31,7> i jeszcze raz na <28,9>. Pokonaj Sufitowca, który się przybłąkał i udaj się do teleportu <31,4> po drodze zabierając uzdrawiający eliksir z pola <29,3> i przełączając dźwignię.

POZIOM 4

Przełącznikiem 13 przesuń filar <26,16> i szybko biegnij do otwartego przejścia. Jesteś w małej komnacie bronionej przez Sufitowca (bądź bezwzględny!). Na trzech polach panuje tajemnicza ciemność, którą możesz rozświetlić na chwilę czarem LIGHT. Próba usunięcia bariery <32,16> zakończy się fiaskiem, ponieważ jest to strefa antymagiczna. Rozproszysz ją, aktywizując przycisk 55, ■ następnie 14. Teraz już możesz użyć zaklęcia DISPEL MAGIC na barierze, za którą jest m.in. pas siły i kolejny klucz (FORK KEY). Obowiązkowo wejdź na pole <33,15> i idź do drzwi <27,19>. Tam, oprócz drugiego bukłaka, znajdziesz jeszcze maczugę potrafiącą rzucać czar LIGHT (prawy klawisz myszy ■■ twarzy bohatera). Jest to świetna broń dla Duchownego. Dźwignią 19 na 3 sekundy przesuniesz filar <25,12>. Za nim jest komnata z pięcioma magicznymi barierami. Niespodzianka polega na tym, że po zdjęciu którejkolwiek znikają wszystkie. Nie byłoby w tym nic ciekawego, gdyby nie fakt, że za trzema są potwory! Najlepiej więc usunąć barierę, za którą nie ma potwora, schować się w korytarzu i po kolei niszczyć atakujących. Po walce pozbieraj przedmioty. Eliksiry CURE DISEASE przydadzą się na niższych poziomach, kiedy to potwory wywołują choroby. Zwój odtruwania pomoże Ci po walce z jadowitymi Sufitowcami. Tablica dla Czarnoksiężnika doda mu inteligencji. Znajdziesz też kolejny klucz (FORK KEY). Jeszcze tylko uruchom przełącznik 22 i idź do drzwi <27,13>. Zabierz łuk +1 i trzeci bukłak.

Za pomocą dźwigni 24 odsuń filar <19,12> i biegnij do otwartego korytarza (zgadnij ile masz czasu). Spotkasz tam dwa Sufitowce. Teraz uruchom teleport przyciskiem <8,16>, przełącz dźwignię 26 i szybko wracaj do teleportu, który przeniesie Cię przed odsunięty filar <18,16>. Wejdź do komnaty. Tutaj poruszając się przeciwnie do ruchu wskazówek zegara zaktywizuj przełącznik i umieść jakiekolwiek przedmioty w alkowach. Po włożeniu przedmiotu do trzeciej alkowy odwróć się i weź klucz (FORK KEY). Teraz pozbieraj swoje rzeczy z wnęk i idź do drzwi <17,13> po czwarty bukłak, ■ także porcję eliksiru niezwyciężoności (na czarną godzinę). Z czterema bukłakami udaj się do teleportu <24,15>. Tutaj poumieszczaj bukłaki w czterech alkowach, ■ pojawi się piąta – w której znajdziesz Oczy Widzące Prawdę (EYES OF TRUE SIGHT) potrzebne na trzecim poziomie.

POZIOM 3

Umieść Oczy Widzące Prawdę w panelu <26,15>, ■ otworzą się <27,13>. Teraz rzuć czar ze zwoju wykrywania pułapek lub załóż CROWN OF DETECTION z drugiego poziomu (w obu przypadkach zaświeci się czerwony kwadracik pod imieniem danego bohatera). Omijając widoczne już teraz pułapki i, niestety, niewidoczne teleporty dostań się do alkowy i zabierz księgę zaklęć dla Czarnoksiężnika oraz Maskę Widzącą Prawdę (MASK OF TRUE SIGHT). Umożliwi Ci ona walkę z niewidzialnymi potworami — mieszkańcami tego poziomu. Maskę musisz założyć Czarnoksiężnikowi i jednocześnie ustanowić go przywódcą (kliknij na kwadrat przy jego wskaźniku AC). Czas rozpocząć zwiedzanie ogromnej komnaty w kształcie czaszki za drzwiami <18,25>, która jak już zdążyłem wspomnieć ma specyficznych mieszkańców:

GĄSIENICE — na szczęście już widzialne i zniszczalne. Są groźne gdy atakują grupami. Spotkasz ich około 15. Najlepszą taktyką jest zwabianie tych robali pod drzwi <18,25>, a w dalszej części komnaty drzwi <7,20> i <17,20>. Pozwalają one przerwać walkę w krytycznym momencie, aby się przespać i wyleczyć rany.

Najlepiej najpierw oczyścić poziom z potworów, a dopiero później pozbierać leżące przedmioty. Zajrzyj do dwóch małych pomieszczeń ■■ drzwiami <7,20> i <17,20>, gdzie m.in. znajdziesz zwoje rozproszenia magii. Z ich pomocą zdejmiesz magiczne bariery <12,11> i <12,7>. W alkowie jest klucz (RED KEY), niezły kawałek zbroi, kolejne nowe czary dla Czarnoksiężnika i zwój zdejmujący ryty, z którym udasz się na poziom czwarty. Przedtem zabierz jeszcze amulet opieki (pole 15) i uzdrawiającą różdżkę (13).

POZIOM 4

Za pomocą zwoju zdejmującego ryty

z trzeciego poziomu możesz usunąć ryt śmierci z pola <29,2> (ten z czaszkami). Jest tu mnóstwo przedmiotów. Przyciskiem <31,4> usuniesz ścianę, za którą leży korona mądrości (CROWN OF WISDOM), dodająca swojemu „nosicielowi" 2 punkty mądrości. Wróć na poziom 3 i czerwonym kluczem (RED KEY) otwórz drzwi <27,21>. Przed Tobą schody na poziom piąty skąd udasz się na...

[illegible] 6 [illegible]

Zaraz po zejściu spotkasz nowego przeciwnika:

MORDKI – ich bekanie towarzyszyć Ci będzie na kilku kolejnych poziomach. Są bardzo niebezpieczne, ponieważ atakują silną magią. Taktyka na mordki to walka przy drzwiach (nie mogą przez nie przejść) lub tworzenie ściany – złudzenia czarem CREATE WALL, która również jest dla Mordek zbyt skomplikowana.

O co chodzi na tym poziomie? Na polu <5,19> jest Panel Druidów. Umieszczenie tutaj dwóch magicznych kluczy: Słonecznego i Księżycowego, pozwoli nam zejść na poziom 10. I wszystko byłoby proste, gdyby nie fakt, że tych kluczy trzeba szukać na poziomach 9 i 7, do których przenoszą teleporty <11,20> i <8,21>. Udaj się do pierwszego.

POZIOM 9

Oprócz Mordek spotkasz tu także:

CZASZKI – bardzo dziwne latające potwory zbudowane z metalu (!!!). Mają tendencję do pojawiania się „znikąd" i to najczęściej za Twoimi plecami. Nie są groźne. Niektóre osobniki posługują się magią.

FLEGMY –...fuj!

Na początek przełącz dźwignię <20,1>, a następnie przycisk <17,1> i zabij Flegmę. Otwórz drzwi <23,2> i wejdź w Korytarz Czaszek (w tym momencie nie chodzi o potwory). Wyjmij następujące: po lewej stronie drugą i czwartą (licząc od drzwi), [illegible] po prawej szóstą i trzecią (też od drzwi). Ta czaszkowa operacja spowoduje zniknięcie ściany <23,15> na końcu korytarza. w komnacie po lewej stronie spotkasz bardzo groźną Mordkę. Lepiej zawczasu przygotować trochę czarów ofensywnych, a przed walką postawić ścianę – złudzenie. Jest tu także kilka niegroźnych Czaszek i Flegma. Na polu 16 jest zwój drżenia, a na 15 porcja lekarstwa na choroby (schowaj na później).

Za drzwiami <20,13> jest Korytarz Serc. Musisz jak najszybciej dobiec do alkowy na końcu i zabrać z niej przedmioty, aby stracić jak najmniej energii. Znajdziesz tam m.in. torbę ze specjalną zbroją dla Druida dającą magiczną tarczę (zielony kwadracik pod imieniem) i klucz (IRON KEY). W pomieszczeniu za kratą <20,11> jest fontanna.

Otwórz drzwi <14,13> znalezionym kluczem i przechodząc przez kolejne ściany – złudzenia idź po prostokątny klucz (RECTANGLE KEY) po drodze zabierając skórzane buty i pancerz.

Drzwi <23,17> otworzysz prostokątnym kluczem. Za nimi jest spora grupa Czaszek, lepiej uważaj. Na polu 11 jest uzdrawiająca fontanna dwukrotnego użytku. Udaj się teraz do dużej komnaty <26,18>. Panują tutaj ciemności. Aby je likwidować, używaj czaru LIGHT lub Maczugi Dającego Wzrok (prawy klawisz myszki). Idź na pole 8. Jest tam kufer z pierścieniem opieki i kilkoma eliksirami (m.in. kolejny eliksir niezwyciężoności). Przyciskiem <31,13> usuń ścianę <30,10>, za którą znajdziesz torbę [illegible] sztyletami +2 i klucz (IRON KEY). W pomieszczeniu za drzwiami <30,5> leży sobie ognista różdżka (do robienia zadymy).

Uff! Nareszcie możemy opuścić tę nieprzyjemną komnatę i otworzyć drzwi <23,21> żelaznym kluczem. Na pytanie pierwszej plakiety odpowiedź brzmi OAKRAVEN, natomiast drugiej odpowiedz WHITEOAK. Pozostało pozbierać przedmioty: hełm z magiczną tarczą dla Wojownika, księga zaklęć dla Druida, blaszane buty i, rzecz najważniejsza, Słoneczny Klucz (SUN KEY). Za ścianą złudzeniem <31,20> leży tarcza przemieszczania dająca osłonę. Teleport <35,20> przeniesie Cię na poziom 6.

[illegible]

Umieść Słoneczny Klucz w Panelu Druidów, a zniknie ściana obok. Zabierz świetny miecz: Mrożącą Brzytwę, którym możesz rzucać czar FREEZE i teleportuj się na poziom 7.

[illegible]

Ach! co za kolorek! Słówko o Twojej robocie na tym poziomie. Gdzieś w tych korytarzach leży sobie Księżycowy Klucz, a dokładniej jest on za trojgiem zamkniętych drzwi, do których nie kto inny, ale właśnie Ty musisz zdobyć kluczyki. „Nu rebiata, naczinajem dzieło" jakby pewnie powiedziała moja pani od ruskiego.

Stań na chwilkę na polu 11, [illegible] rozstąpi się ściana przed Tobą. Wduś (ale to okrutnie brzmi) przycisk <13,13> (!!!) i idź do otwartego przejścia <16,13>. Za drzwiami załatw Mordkę i wdepnij na płytę 15, a znikną ściany <21,21> i <19,21> i jednocześnie zrobi się małe bum. Teraz najlepiej nie ruszaj się z miejsca tylko zaczekaj na Czaszki, które za chwilę tu się zjawią. Pójdź do otwartego pomieszczenia. Jest tam płyta 16. Wejście na nią aktywizuje płytę 12, ale jednocześnie zamraża grupę i wzywa Czaszkę. Idź do płyty 12 i... niespodzianka! Radzę tylko wejść na nią tyłem i przygotować trochę czarów ofensywnych. Cała ta zabawa była potrzebna, aby zamknąć zapadnię <18,17>. Za nią znajduje się dźwignia

otwierająca drzwi <22,19>. Za nimi jest alkowa, a w niej m.in. księga czarów dla Druida i pierwszy potrzebny klucz (GOLD KEY). Wracając do środka poziomu, zajrzyj na poziom 8 (schody <15,17>). W tej małej komnatce jest przycisk <19,3,8> otwierający ścianę obok. Zabij Mordkę i weź zwój wykrywania pułapek. Teraz wróć na poziom 7.

Z pola <14,12> zabierz zwój zdejmujący ryty i wciśnij przycisk 5. Umożliwi Ci to przejście do dalszej części podziemi <13,16>. Przed Tobą mała zagadka: należy zamienić miejscami kufer i łuk (ale się Estoroth wysilił). Te pięć Czaszek to dla Ciebie pestka... Teraz będzie trochę kombinowania. Na początek schodami <9,23> idź po Habity z Sundaru, dające Czarnoksiężnikowi magiczną osłonę. Potem zejdź po schodach <9,15> i włącz przycisk na poziomie 8. Wróć i idź do schodów <8,15>, przejdź przez korytarz na poziomie [illegible] i wyjdź kończącymi go schodami. Znajdziesz się znów na poziomie 7, ale w części bezpośrednio z niego niedostępnej. Jest tu Flegma (zgadnij, co z nią zrobić?). Zamień miejscami maczugę (schody <1,15>) i młot (schody <1,23>), a znikną ściany, za którymi [illegible] polu 7 jest drugi złoty klucz (GOLD KEY) i kilka innych drobiazgów. Wróć do naszej „bazy wypadowej".

Z pola <12,12> weź zwój odtruwający i wciśnij przycisk 3, który usuwa filar blokujący dostęp do korytarza <10,13>. Na pytanie plakiety odpowiedz 40. Przed i za kratą <11,6> jest strefa antymagiczna. W tym momencie czeka Cię wielka próba. Za ścianą – złudzeniem <11,4> jest bardzo niebezpieczna Mordka, która jest tym bardziej niebezpieczna, że może czarować, a Ty nie. Jeżeli czujesz się na siłach, to po przejściu przez ścianę stań i walcz z bestią. Drugie wyjście jest o wiele łatwiejsze: przejdź ścianę i szybko w prawo do przełącznika 1. Teraz ucieczka przez otwarte przejście do kraty, której kochana Mordeńka na szczęście nie przejdzie. Tutaj bez trudu sobie poradzisz. Pamiętaj, że ta Mordka wywołuje choroby (konieczne jezt użycie zwoju lub eliksiru CURE DISEASE). Po skasowaniu przeciwnika opróżnij alkowę 25. Jest tam kolejna księga czarów dla Druida i prostokątny klucz (RECTANGLE KEY) do drzwi <16,2>. Za tymi ostatnimi jest ryt śmierci (zrób mu „zdjęcie") i Czaszka. W alkowie znajdziesz m.in. ostatni złoty klucz (GOLD KEY). Wróć do głównej komnaty.

Pootwieraj drzwi <16,11> i <18,11> złotymi kluczami. Przed otwarciem drzwi <19,8> przygotuj się do walki, bo za nimi jest baaardzo niebezpieczna Mordka. Przygotuj czary ofensywne, CREATE WALL też jest wskazany. Możesz jeszcze wyczarować SHADOW SHIELD.

Uff! Po pokonaniu bestii zabierz trochę zbroi i upragniony MOONKEY, z którym możesz już wrócić na poziom 6 (teleport 19).

POZIOM 6

Umieść Księżycowy Klucz w Panelu Druidów. W alkowie 8 znajdziesz róg miotający ogniste kule. Na polu 9 jest figurka dająca magiczną osłonę, hełm Trytona służący do oddychania w wodzie (na niższych poziomach) i zwój wykrywania pułapek. Pozostało Ci udać się do schodów na poziom 10.

POZIOM 10 SIEDZIBA SMOKA [illegible]

Gdy zejdziesz, to od razu zostaniesz zaatakowany przez grupę nowych potworów:

MAŁE PAJĄKI – czyli po prostu pająćzki. Atakują przeważnie w kupie (fuj!). Niektóre osobniki są jadowite, [illegible] naprawdę nieliczne są te, które wywołują choroby. Przeciwnik niegroźny.

Oprócz nich spotkasz tu także:

DUŻE PAJĄKI – bardzo groźne! Posługują się magią, zatruwają i wywołują choroby. To jeszcze nie wszystko: zabity pająk w niewyjaśniony sposób klonuje (pączkowanie?!!), pozostawiając przed Tobą kilka (od dwóch do czterech) małych pająćzków!

Na tym poziomie znajduje się zejście do Grobowca Bohaterów, miejsca spoczynku poprzednich mistrzów. Niestety, jest ono dobrze ukryte. Aby je odnaleźć i otworzyć, potrzebne są trzy statuetki: święte Idole z Temin, rozrzucone po całym poziomie. Mają one jednak tę niemiłą cechę, że trochę nieprzyjemnie wpływają na niosącego je bohatera (ubywa mu energii), dlatego do przenoszenia ich niezbędne są Rękawice z Temin lub Kufer (z tej samej „dziury"). Po umieszczeniu Idoli w przeznaczonych nań alkowach przyjdzie nam jeszcze stoczyć walkę ze wstrętnym Dragonlichem, któremu to nieszczęśliwcowi Estoroth Paingiver powierzył pilnowanie schodów do Grobowca.

Trzeba jeszcze dodać, że jest to najbardziej zakręcony poziom w tej przemiłej gierce. Na początek włącz przycisk 1. Obok Ciebie zniknie filar. Weź zwój wykrywania pułapek i idź do przycisku 2. Usunie on ścianę, za którą jest przycisk 3. Aktywizując ten ostatni, otwierasz sobie drogę <16,10>. Wyskoczy tam na Ciebie jadowity Pajączek. Użyj teraz znalezionego zwoju wykrywania pułapek lub analogicznej w działaniu CROWN OF DETECTION, aby zauważyć pułapkę na polu <15,11>. Zdejmij ją korzystając ze zwoju REMOVE TRAP SCROLL. Włącz przycisk 4 i wejdź w teleport <13,15> (ciekawe dlaczego nie ma go na mapie?). Jesteś znów przy przełączniku 3. Dwa pola dalej jest alkowa. Zabranie z niej przedmiotów spowoduje usunięcie <16,14>, za którym jest „pstryczek" 5. W tym momencie nie pierwszy już raz musisz wykazać się refleksem i zręcznością. Wciśnięty przycisk 5 po kilku sekundach usuwa ścianę obok Ciebie i filar <15,17>. Masz około 3 sekundy aby dobiec do pola, gdzie stał filar, zanim zjawi się on tam z powrotem. Jeżeli nie zdążysz, powrót ułatwi Ci przycisk 6, a gdy pobiegniesz za daleko, to pomoże Ci przycisk 7. Po poprawnie wykonanym zadaniu wejdź na płytę przed Tobą. Teraz następuje niezmiernie ważny moment: magiczna bariera wymaga odpowiednio silnego zaklęcia. Teoretycznie powinieneś być już doświadczony na tyle, że bez problemu poradzisz sobie z jej usunięciem (zaklęcie DISPEL MAGIC Druida lub Czarnoksiężnika — powinien czarować ten, który ma wyższy poziom doświadczenia LV). Gdy jednak próba zakończy się fiaskiem, to... bieda! Wtedy musisz sam pokręcić się po dostępnej części poziomu i, zabijając napotkane potwory, zdobyć wyższy poziom doświadczenia. Jestem jednak pewien, że większość z Was bez problemu usunie nieszczęsną barierę jeśli zastosowaliście się do mojej rady i na niższych poziomach jak najwięcej walczyliście.

Za barierą spotkasz pierwszego megapająka. Z alkowy zabierz księgę czarów dla Duchownego i smoczy klucz (DRAGON KEY). Znajdujesz się w głównym pomieszczeniu dziesiątego poziomu, gdzie musisz przynieść Idole, i tu przyjdzie Ci stoczyć walkę na śmierć i życie ze smokiem.

Smoczym kluczem otwórz drzwi <18,6>. Proponuję najpierw poznać całą tę komnatę i oczyścić ją z pałętającego się tutaj „marginesu społecznego". Za drzwiami <22,5> jest spora liczba fontann. Część z nich leczy, część zatruwa, więc radzę skonsultować się z mapą. Płyta przed drzwiami zamyka i otwiera niektóre fontanny. Po odświeżeniu zapasów wody idź do przełącznika <26,23> i zabierz z alkowy przedmioty m.in. trochę odtrutki.

Teraz wypada skorzystać z czterech dostępnych tu teleportów. Przenoszą one do czterech komnat, gdzie są cztery przyciski likwidujące tyleż samo ścian blokujących dostępu do dźwigni 14, a ta z kolei likwiduje wspomniane teleporty! Ale zamieszane. W praktyce jednak jest bardzo proste. Zacznij od południowego teleportu. Przenosi on grupę do pomieszczenia z przyciskiem 16, usuwającym pierwszą ścianę. Wrócisz przez ścianę „jednostronnego użytku" na polu <8,6>. Nie zapomnij zabrać zwoju rozproszenia magii z alkowy. Teleport wschodni przeniesie Cię do przycisku 13, który usuwa kolejną ścianę. Wrócisz teleportem <32,24>. Teraz teleport północny. Przycisk 11 robi to, co do niego należy. Wrócisz takim czymś... niebieskim... Został Ci już tylko jeden teleport. Małe „ciuuuuu!" i jesteś przy przycisku 12, który... no co on może robić?! Wracasz robiąc kolejne „ciuuuuu!".

No i udało się! Teraz wystarczy przełączyć dźwignię 14 w pozycję ON (a może OFF), aby nasze kochane teleporciki przestały istnieć. Za nimi na polu 35 spoczywa skrzynia, a w niej oprócz części zwykłej zbroi są Rękawice z Temin, zwój zdejmujący ryty i nowe czary dla Duchownego.

Sforsuj drzwi <9,8>. W pomieszczeniu za drzwiami <9,3> znajdziesz zwój życia. Po wyjściu z niego skieruj się na północ i zdejmij ryt śmierci za pomocą znalezionego w skrzyni zwoju. Za drzwiami <8,14> jest kilka pajączków (pestka!). Krętym korytarzem dojdziesz do drzwi, za którymi jest przycisk 41. Przyciśnij go pięć razy, nie zwracając uwagi na huk wokoło. Gdy wciśniesz o jeden raz za dużo, to ponownie musisz wcisnąć pięć razy. W wyniku tej niezwykle skomplikowanej operacji matematycznej zniknie pięć ścian. Skorzystaj z teleportu <2,9> i zabierz wzmocniony klucz (STRONGHOLD KEY). Wróć i otwórz nim drzwi <10,17>. Na końcu krótkiego korytarza jest nocny klucz (NIGHT KEY). Teraz odwiedź korytarz za drzwiami <5,19> i zdejmij bariery za pomocą znalezionych niedawno zwojów. Dojdziesz do drzwi, za którymi panują ciemności, która, jak zapewne zauważyłeś, ani trochę nie przeszkadza Pająčzkom. Obok niespotykanej dotąd ilości Klejnotów Śmierci znajdziesz tu także trochę używanego ciucha, plecak z hełmem i Skrzynię z Temin. W alkowie 37 są napięstniki mocy, tablica dla Duchownego (+1 WIS) i kolejny wzmocniony klucz (STRONGHOLD KEY). Wzmocniony na duchu otwórz nim drzwi <26,6> — są w dużej komnacie. Przywita Cię duży i groźny Pająk. Pozbieraj przedmioty z alkow, m.in. smoczy klucz (DRAGON KEY) i pierwszy Idol z Temin (możesz od razu zanieść go do alkowy 10 lub nosić w Skrzyni z Temin).

Udaj się znów tam, gdzie zniknęło pięć ścian i otwórz drzwi <7,19>, a następnie <10,22> (smoczym kluczem). Przed skorzystaniem z teleportu włącz np. ETHERAL SHIELD i przygotuj trochę czarów. Ten Pająk jest cienki jak inne, ale po co niepotrzebnie ryzykować... W komnacie znajduje się Ostrze Czarnoksiężnika (pytanie dla bystrego Pecetowca: dla kogo?) oraz drugi Idol z Temin.

Do spenetrowania pozostała ostatnia część poziomu. Otwórz drzwi <3,19> i zdejmij ryt ognia. Spotkasz tu mnóstwo pojawiających się znikąd jadowitych Pająčzków. Szatkowanie patałachów ułatwi Ci DEMON RICER — świetny miecz za magiczną barierą 21. Przedzierając się przez liczne pułapki (rzuć czar DETECT TRAP ze zwoju, aby stały się widoczne) i płyty obrotowe (korzystaj z czaru COMPASS lub z mapy) dojdziesz do drzwi, zza których dobiega radosne tupanie przerośniętego Pająka. Otwórz je nocnym kluczem (NIGHT KEY). W alkowie znajdziesz świetny łuk; nowe, lepsze strzały i ostatni Idol z Temin.

Wróć do pomieszczenia z trzema alkowami 10 i poumieszczaj w nich statuetki. Przed włożeniem ostatniej musisz przygotować jak najwięcej najsilniejszych czarów ofensywnych i koniecznie włączyć ETHERAL SHIELD lub SHADOW SHIELD, gdyż czeka Cię trudna walka z Dragonlichem. Warto jeszcze rzucić czar STRENGHT na Wojownika. Po umieszczeniu trzeciego Idola natychmiast odwróć się w lewo i wyładuj na bestię przygotowane czary. Na walkę bronią konwencjonalną raczej nie licz. Po zabiciu smoka ewentualnie powskrzeszaj denatów i zejdź poziom niżej.

[illegible] 11 [illegible] BOHATERÓW

Grobowiec Bohaterów, jak na miejsce spoczynku zmarłych przystało, jest oazą ciszy i spokoju, tak więc nie spotkasz tu podwładnych Estorotha. Jest za to mnóstwo przedmiotów, przede wszystkim brakujące księgi czarów (teraz każdy powinien mieć pięć), a także sporo tablic podwyższających wartość niektórych cech naszych bohaterów. Zobaczysz także groby poprzednich Mistrzów z wykradzionymi, niestety, Artefaktami. Gdy spenetrujesz cały poziom i pozbierasz wszystkie przedmioty, to skieruj się w stronę ściany — złudzenia <16,19> i skorzystaj z teleportu.

POZIOM [illegible] WYJŚCIE Z [illegible]

Odpowiedz na pytanie plakiety (tej magicznej bariery nie zdejmiesz zaklęciem, hehe...). Pozbieraj przedmioty i opuść ten „gigantyczny" poziom.

[illegible] 13

W tym momencie zaczyna się właściwa gra. Poziom ten będzie Twoją bazą wypadową do poszczególnych oficerów Estorotha, a później do niego samego. Spotkasz tu nowe stworki:

ZIELONI — bo sam już nie wiem jak można nazwać te dziwactwa (do czego to podobne?!). Są groźne tylko podczas Twojego pierwszego pobytu na tym poziomie (czyli teraz). Atakują grupami, czarują, wywołują choroby, zamrażają, otwierają sobie drzwi. Podczas zmasowanego ataku lubią zachodzić drużynę z kilku stron.

PAJĄKI — są trochę inne niż te z dziesiątego poziomu — bardziej wytrzymałe i wywołują choroby (to ich największa wada).

Znajdujesz się w komnacie, z której wychodzi czworo drzwi. Każde zamykają dostęp do poszczególnych części podziemi zakończonych schodami do dowódców Estorotha, które jednak trzeba otworzyć, ale o tym dalej. W komnacie tej spotkasz grupę Pająków i Zielonych.

Zaczniemy od drzwi północnych. Za nimi zaatakuje Cię spora grupa Pająków (kill!). Idź do drzwi <25,20>. Oprócz cieniastych Pająków jest tu bardzo niebezpieczna grupa Zielonych. Za drzwiczkami <33,28> leży sobie tablica dla Duchownego (odświeża ciało) i Klucz z zaświatów (NETHER KEY). Otwórz nim drzwi <24,26>. Przed Tobą kolejne drzwi, a klucz do nich w... królestwie Lorda Rama. Wyjdź z tej komnaty i zabierz tablicę z pola <21,28>. Skieruj się do drzwi <12,30>, za którymi znajdziesz pierwszy ORB OF PLANES, otwierający schody do pierwszego dowódcy Estorotha. Przekrocz z nim ścianę — złudzenie <19,30> i wejdź na znajdującą się tam płytę 22. Zostaniesz przeniesiony przed dosyć dziwną alkowę, w której należy umieścić Orb. W ten sposób schody do królestwa Lorda Rama stoją otworem. W żadnym wypadku tam nie wchodź! „Wdepnij" na płytę 21, która przeniesie Cię z powrotem do komnaty z czterema drzwiami. (C.D.N.)

Jacek „Floyd" Jaśkowski

ALIEN BREED 3D
Kody:
2. KOOPAMFJFFNNFFFF
3. OKOOEGBLBENNFFFF
4. KPKOEOLLBENNFEMN
5. PLKKMELLFENJFEMN
6. POKKIMKLAENJFEMN
7. KKKOIGKLFEJNFEMN
8. PPKKIOKLFFINNFKN
9. LLKOCEKLFEIJNFLJ
10. LOKOCMKLFEIJNFLJ
11. PKKOCGKLFEIJNFLJ
12. LPKOCOKLFEIJNFLJ
13. PLKOKEKLFEIJNFLJ
14. OOKOKMKLFEIJNBKJ
15. LKKOKGKLFEIJNBKJ
16. OPKOKOKLFEIJNBKJ

ATR
Chcesz pograć na innych trasach w trybie na dwóch graczy? Najpierw musisz dojść do nich w trybie one player. Wtedy przegraj i w High Score wpisz się jako ATR. Teraz w trybie two players masz dostęp do wszystkich ukrytych tras.

BREATHLESS 1.1
Kody:
1.2. 181CEICWL13PGOQW
1.3. 181C8VWGMQ3PGOQV
1.4. 181CUBW2NN3PGOQQ
1.5. 181A59KMOMVPGOQP
2.1. 181A59NMH5RPGOPD
2.2. 181A59JSIURPGOPG
2.3. 181A59KCKPNPGOPF
2.4. 181A59M6TSFPGOPA
2.5. 181A59M8TSFPGOP9
3.1. 181A59KMV63PGOPT
3.2. 181A59KOV63PGOPW
3.3. 181A59M2W6RPGOPV
3.4. 181A59OWPFBPGOPQ
3.5. 181A59IW5CBPGOPP
4.1. 181A59I21TDPGOSD
4.2. 181A59L44U9PGOSG
4.3. 181A59NAF5DPGOSF
4.4. 181A59NCF5DPGOSA
4.5 181A59H6G85PGOS9

CANNON FODDER CD32
Do tego oszustwa będziesz potrzebował myszy. Wybierz LOAD i trzymaj oba przyciski myszy przez kilka sekund. Pojawi się ekran z nowymi opcjami i wyborem poziomów.

CAPITAL PUNISHMENT
Rafał Rudnicki
Dla tych, którzy chcą zobaczyć wszystkie plansze, a nie są w stanie pokonać kolejnych wojowników, proponuję edycję pliku menu.code w katalogu Codelevels. Zmieniamy offset 485. Normalnie jest tam liczba 03 (dwie plansze) lub wyższa (jeśli doszliśmy dalej). Wpisanie liczby 08 da nam 7 scenerii.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY Cupisek
Kody:
2. G5J73Q8HK
3. H7TS5Y9L2
4. 83JSF62KF

DOUBLE DRAGON 3
Rip Dehumanizer
Po powalonych (chwilowo) przeciwnikach można skakać. Wydają wtedy dźwięki przyjemne dla ucha.

DETROIT
W pliku DetroitA.sav (stan musi być zgrany na pierwszą pozycję), pod adresem 529 do 531 wpisz FFFFFFh. Dużo kasy!
Pod 522 wpisz 32h – bank daje 50% na konto.

DUNE II
W DUNE II (i nie tylko) problem stanowi kasa. Próbowałem już kilku sposobów podsuniętych przez tego i owego jednak nie dawały one oczekiwanego efektu. Za każdym razem ograniczeniem była ilość silosów. Koniec z tym, teraz można mieć nawet ok 65 tyś. posiadając jedynie Rafinerie. Oto cała magia.
Na przykładzie pierwszej misji Harkonenów, gdzie kasy mamy 1000. Zamieniamy to na hex (wychodzi 03E8h) i szukamy pod pozycją 262d, tam jednak jest podwójny bajt o wartości E803h. Nie przejmując się tym zmieniamy go na FFFFh i szukamy pod pozycją 300d kolejnej wartości (tam znowu jest E803h), to również zmieniamy na FFFFh. Szukamy trzeciej ostatniej wartości pod pozycją 398d (to już jest 03E8h) i zmieniamy na FFFFh.
Wynikiem tego jest to, że po załadowaniu misji na koncie nie ma kasy, ale w miarę rozbudowywania bazy, zakupu sprzętu itp. ilość szmalu na koncie rośnie do wartości 65 tyś. potem zacznie spadać. Żeby podane pozycje się zgadzały, nazwa pliku MUSI być trzyliterowa, jeśli tak nie będzie, należy zastosować odpowiednie przesunięcie.

FEARS CD32 Grzegorz Matla
Kody:
47091732775B
47691732755B
472A17322459
46CB17341559
470B17341159
46EC17351A59
475D17F5494A
476D17F5494A
472D17F5564B
471D17F5564B
471E17F5564B
47DF16711B69
47EF16711B69
47D416711B69
47D516711B69
47291732775C
47D316711B69
468917356A5C

FIGHTIN SPIRIT Grzegorz Murdzek
Jeśli chcesz, by gra stała się super, najedź [illegible] exit w menu options i przytrzymaj joya w prawo. Zawodnicy zmienią kolory. Do wyboru będzie dwóch nowych wojowników (Jeshi i Shiro), których ciosy specjalne, jak i ten trik, podane są w menu credits (wystarczy chwilę poczekać).

HEIMDALL 2 Rip Dehumanizer
Potrzebny Ci bedzie joystick [illegible] autofire, łuk (wirtualny) i co najmniej [illegible] strzał (też wirtualnych).
Stań między ścianami. Podejdź do jednej z nich (ale nie za blisko) i szyj w nią z łuku. Weź strzały. Heimdall sam zacznie strzelać. Powtarzaj ten manewr, aż dojdziesz do ściany. Obróć się, postępuj jak wcześniej itd. Bądź cierpliwy, a niektóre wskaźniki (np mana, strenght) urosną do 99 czyniąc Cię (prawie) niepokonanym.
Wykonywanie powyższych manewrów bez autofire zakończy się śmiercią lub kalectwem.
Im więcej strzał, tym lepiej

KINGS QUEST 2 Rip Dehumanizer
Wpisz HELP i wciśnij [ENTER]. Wciśnij [Alt] - [D]. Wpisz tp.
Wybierz numer lokacji. Możliwe, że ten tip działa także w innych starych grach Sierry (na pewno w Larry 1 i 2).
Uwaga: nie podaję lokacji, do których „normalnie" nie ma dostępu, ponieważ gra się kaszani.
Lokacje:
– nad oceanem: 01, 08, 15, 22, 29, 36, 43
– w lesie: 02, 04, 16, 23, 27, 28, 30, 34, 35, 38, 39, 40, 41, 45, 47, 49
– nad jeziorami: 09, 12, 13, 37
– nad zatrutym jeziorem: 10, 11, 12, 17, 19, 24, 26, 31, 32, 33
– Dom Babci: 03, 70
– dom Hagathy: 44, 69
– dom krasnala: 46, 72, 73, 74
– kościół: 05, 06, 71
– sklep: 20
– [za sklepem]: 21
– most: 48
Odkryłem ten tip stosując identyczną sztuczkę z Larrego 1, podobnie rzecz się ma z Larrym 2.

LARRY 2 Rip Dehumanizer
(Tak samo, jak w Kings Quest 2)
Podaję lokacje tylko dla miasta, reszta jest niepotrzebna (ze względu na charakter akcji) i może wieszać grę.
011 – przed budynkiem TV
012 – ulica z widokiem na Hollywood
013 – aleja ze śmietnikiem
014 – przed Quikie Mart
015 – skrzyżowanie
016 – przed Molto lira
017 – przed zrujnowanym budynkiem
018 – przed Swabs Druds
019 – ulica z widokiem na (nie)Disneyland
020 – ulica jak z „Space Quest 4"
021 – ulica z neonem „Bar"
022 – przed Dog saloon
023 – ulica, na której startujesz
024 – ulica przy Universal Studios
025 – przed fryzjerem
026 – przystań
Większość lokacji określiłem, tak jak zrobił to Larry.

MAD TV Rip Dehumanizer
Czytaj wiadomości, jeżeli wśród nich znajdzie się informacja o planowanym zamachu na ambasadę Dubanu, to na tablicy informacyjnej zmień etykietkę „Free Duban" na którąś z etykietek konkurencji np „Sun TV studio". Rozmawiaj z portierem. Jeżeli obrońcy moralności będą chcieli wysadzić agencję filmową w tym dniu, to on Cię o tym poinformuje. Postępuj wtedy tak jak w przypadku Dubanu (Duban = Movie Agency).
Jeżeli puszczasz film oznaczony X-rated przed godziną 21, to będą go próbowali skonfiskować obrońcy moralności. Jest to doskonała okazja, by dokopać konkurencji. Po prostu zamień odpowiednie etykietki na tablicy. Pamiętaj, że szefowie innych stacji także zmieniają etykietki, dlatego najlepiej jest robić to w ostatniej chwili, [illegible] potem stać pod tablicą blokując do niej dostęp (po prostu kiedy będzie się zbliżał konkurent, „wejdź" na ekran tablicy, a gość odejdzie z kwitkiem).

MORTAL KOMBAT Rip Dehumanizer
Rayden – walka z dwoma przeciwnikami
Kiedy pierwsza postać padnie, a ty jesteś obrócony w stronę ekranu, na której jest więcej miejsca (z niej wyskakuje drugi przeciwnik), to w czasie dogrywania nowej postaci ruszaj joyem w prawo – jeżeli Rayden obrócony jest w lewo (odwrotnie jeżeli w prawo). Kiedy komputer zakończy wczytywanie, szybko przechyl drążek w stronę odwrotną (Rayden powinien wykonać cios znany jako „Torpedo"). Przeciwnik w 80% przypadków nie zdąży wykonać bloku.

PANG Rip Dehumanizer
Podejdź maksymalnie do prawej strony ekranu i cały czas strzelaj – nic nie powinno Cię zabić

RPG



Jak to mówią „Wszystkie drogi prowadzą do Susajda i jego rubryki RPG". Taaak, więc także i Ty trafiłeś na te strony – przypadkowo lub nieprzypadkowo. Nieważne: radzę Ci – zostań tu sobie i poczytaj co nieco. A w dzisiejszym odcinku sam miodzik! W SZTUCE PRZEŻYCIA coś dla wszystkich rolplejowców, zarówno tych komputerowych, jak i niekomputerowych (chociaż ci muszą mieć dostęp do jakiejś maszyny, aby się tym pobawić) – Warhammer v1.1. W STREFIE MROKU ciąg dalszy wywodów o alchemii (a także słów kilka o golemach), a w INFORMACJACH jak zwykle odpowiedzi (tym razem odpowiedź) na listy Czytelników i chorobliwe uzewnętrznianie się Suicide'a. Jeśli taki zestawik nie odpowiada Ci, przerzuć stronę w przód lub tył – tam na pewno znajdziesz coś interesującego dla siebie. Jeśli jednak postanowiłeś tu zostać, nie życzę Ci dobrej zabawy, a po prostu Cię do niej zapraszam! Hough! No to... do czytania moje słoniki kochane!!

RPG – SZTUKA PRZEŻYCIA

Warhammer v1.1

[illegible]

RPG – STREFA MROKU

[illegible] c.d.

Jak zapewnie pamiętacie, [illegible] odcinek STREFY MROKU [illegible] wprowadzeniem tematu „[illegible] i [illegible]chemicy". W dzisiejszym [illegible] dziecie jego [illegible].

Jeśli [illegible] swych pragnień i działań. [illegible] w literaturze [illegible], a [illegible] z nich [illegible] wiająco dokładnie.

[illegible] bardzo [illegible] sceptycznie nastawionego do alchemii jako takiej. Otóż wg. Helvetiusa, [illegible] opowiadał tę [illegible] wielu ludziom (m.in. filozofowi Spinozie), we wrześniu 1666 odwiedził go tajemniczy nieznajomy, który zademonstrował mu [illegible]

[illegible] w złoto. Być może był [illegible] odwaliło [illegible], z drugiej jednak [illegible] że widział ową [illegible] zdawało mu się, że ją widział – historii tej [illegible] nie można zaprzeczyć ani potwierdzić.

[illegible] była [illegible] w celu [illegible] w dzisiejszych [illegible] albo w [illegible] Niektóre z [illegible] tego typu [illegible]

[illegible] w której to Bóg był jedynym [illegible] Starym Testamencie [illegible] Słowo to w żydowskich [illegible] Legendarnego [illegible] z gliny nieznany cudotwórca, który dał mu życie, posługując się słowem [illegible] i zmieniając go [illegible] w Pradze [illegible] rabin Juda Loew stworzył

[illegible] z gliny. Jest to [illegible] ale jak każda [illegible] procesem [illegible] żydowskich [illegible] w XII i XIII w. opartym na [illegible] ten był afirmacją mistycznej [illegible] Ziemi do Nieba, a ponieważ [illegible] stworzenia [illegible] dziecie [illegible] nym [illegible] „RPG".

RPG – INFORMACJE

Do [illegible] pertuaru „Zemsta za [illegible] jego [illegible] Rocznicy [illegible]". Problem w tym, że trzynasty odcinek [illegible] w [illegible] numerze [illegible] dzi na światło [illegible] tych [illegible] LOWO [illegible] że jeśli [illegible] zemsta [illegible] straszliwa – w chwili [illegible] są [illegible] Wszyscy [illegible] szą teraz [illegible] również [illegible] dzie żadnego [illegible] dla [illegible] lanctwa w [illegible] tak [illegible] tekstu [illegible] w cudzysłowie [illegible] zdania INFORMACJI – [illegible] chodzi!!! [illegible] wakacje [illegible] czas nikt nie przysłał nic [illegible] oprócz oczywiście [illegible] Tymoteusza [illegible] No to [illegible] krótkie ustosunkowanie się do listu.

1. To nie jest tak, że [illegible] w ABS [illegible] w PL [illegible] Piszę mniej ze względu na edukacje i jeszcze jedną [illegible], które to

sprawy w [illegible] są [illegible] w obu pismach [illegible] – [illegible] się od ciebie szybsi, mający więcej [illegible] i czasu niż [illegible] nikomu [illegible] bruździć [illegible] Life is brutal. Kto jeszcze tego nie doświadczył, powinien [illegible] przy [illegible] Popcornu. W każdym razie – jeśli wyłuskam trochę wolnego czasu, [illegible] ABS. Hough!

2. [illegible] – nazwa STREFA MROKU została użyta pod wpływem (bez demagogii, moi mili!) obejrzenia serialu o tym samym tytule. [illegible] uważam, że X-Files [illegible] względem. Strefa Mroku była tylko i wyłącznie dla koneserów, a X-Files jest tylko i wyłącznie dla [illegible]. Hough!

3. Zin [illegible] ACS cover 2, został umieszczony w [illegible] BBS-ie, a poza tym [illegible] mieć w [illegible] w innym [illegible]

nie [illegible] A) W sprawie [illegible] „[illegible]" [illegible] B) [illegible] WŁASNEGO ZDANIA [illegible] C) Uważam, że [illegible] zajmuje tylko ok. 2% działań człowieka. Może wydaje Wam się, że przesadzam, ale jak to [illegible] przyznacie mi rację – co teraz trzymacie w [illegible] WSZYSTKO to jest efektem [illegible]

[illegible] w takiej [illegible] zamierzam [illegible] o [illegible] rzeczach.

D) Uuuuhuhu! Grami RPG [illegible] kontaktu z nimi, czyli rpg [illegible] – underground rUleZ!) [illegible] komputerowymi od [illegible] Amigi – dzień zapisany [illegible] w historii mojej [illegible] – 26.06.1991.

E) Od razu zaznaczam: mam Amigę 1200 i Pentiuma. Do tematu Amiga vs PC [illegible] szyny z punktu [illegible] Nie [illegible] rozwijał tego tematu [illegible] mi to pewnie ze [illegible] RPG. Powiem tylko [illegible] dziny, w których Amiga jest [illegible] piona, a są takie do których [illegible] tylko PC. Tak jest i nie [illegible] – nawet [illegible] Amigi. Gry [illegible] na PC? [illegible]

[illegible]

Listy

JA W SPRAWIE FORMALNEJ...

■ About kurs Blitza – zabrakło go w ostatnim numerze, ponieważ nie dotarł do nas na czas i w krytycznej chwili mieliśmy do wyboru – albo zatkać dziurę reklamą, albo opóźnić wydanie pisma. Blitz wraca na nasze łamy i mamy nadzieję, że podobne kłopoty się nie powtórzą.

■ Pisałem już o tym, ale chyba mamy nowych czytelników, więc powtarzam – nie udzielam odpowiedzi na pytania z cyklu „czy opłaca mi się kupić xxx?" albo „co jest lepsze – x czy y?". Naprawdę nie czuję się władny, by dyktować czy Czytelnik powinien kupić taką kartę, czy inną. Jaki kupić dysk twardy? Sorry, ale to Wy będziecie używać tych komputerów i to Wy musicie wybrać.

WASZYM ZDANIEM...

■ *Rzeczą, która mnie zaciekawiła, jest wiadomość, że Mutation Software przesiada się na PC. Zapewne gra Tin Toy będzie wielkim hitem w świecie klonów, a firma zarobi wiele pieniędzy, bo grę kupią trzej posiadacze 386 (czwarty wyda kieszonkowe na lody).*

• *Uważam, że ACS jest czasopismem niezwykle potrzebnym. Daje on szansę (np. poprzez ACSCover) wypowiedzenia się, wyrażenia siebie, Czytelnikom. Jest to, moim zdaniem, wspaniałe i potrzebne. Nawet, jeśli ta wypowiedź ma formę zaprezentowaną w „Ćpunie" Tomasza „Gugara" Dębowskiego. Nie cenzurujecie (a przynajmniej nie jest to zauważalne) prac czytelników. I to również w większości przypadków jest plusem.*

POCZCIE UDAŁO SIĘ DONIEŚĆ...

Na jakich CD-ROM-ach mogę znaleźć rozpakowane programy LHA, DMS czy ZOO? Na przykład na naszym bieżącym coverCD – w katalogu C.

Czy moglibyście na Waszych coverach umieszczać dema, które nie wymagają 8 MB RAM (to samo dotyczy innych programów), by można było korzystać z nich przez Workbench na CD32? To nie nasza wina, że koderzy robią takie dema i programy, jakie robią. Istotą naszego krążka jest to, żeby materiał na nim zawarty był jak najświeższy. Czas płynie, niecałe dwa megsy pamięci już nie wystarczają... Niemniej poproszę Hiresa, aby od następnego krążka zadbał o mniej wymagające demka (jeśli takowe będą jeszcze się ukazywać).

Czytnik w Amidze CD32 jakoś nie chce czytać krążków CD-R (złotych płytek). Czy nie ma na to rady? Chyba nie... Konsola CD32 miała być masową i tanią maszyną. Podejrzewam więc, że dla zaoszczędzenia kasy Commodore wpakowało tam tanie czytniki słabej jakości. To zresztą nic niespotykanego – podobnie jest z czytnikami w konsolach PlayStation (co akurat działa na korzyść Sony, bo na PSX nie działają poprawnie pirackie kopie gier na złotych płytkach). Jedyną radą jest w tym przypadku sprzedaż CD32, kupno A1200 i porządnego czytnika renomowanej firmy.

Co to jest port AREXX?? ARexx jest dość prostym językiem. System amigowy wyposażony jest w rezydentny interpreter ARexxa. Porty zaś to swego rodzaju furtki poszczególnych programów, pozwalające na komunikację między nimi. Za pomocą prostych skryptów (podobnych do skryptów Amiga OS) możemy np. przesłać obrazek z programu DTP do programu graficznego, w celu obróbki. Możemy też zautomatyzować pewne monotonne czynności. Przykładem niech będzie program AutoFX, dzięki któremu możemy obrabiać serie grafik programem ImageFX.

Jaka firma prowadzi sprzedaż EOTB 2 i Frontiera? W Polsce – żadna.

Pod jakim adresem znajduje się CAŁY zbiór Aminetu? Główną kwaterą Aminetu jest http://wuarchive.wustl.edu/pub /aminet. Tam znajdziesz spis wszystkich mirrorów Aminetu.

Co zrobić, aby programy z katalogu COMMODITIES wgrywały się od razu po (lub przed) wgraniu Workbencha? Przegrać je do katalogu WBStartup.

Czy ACS ma swoją własną stronę WWW, a jeśli nie to kiedy będzie miało? Mamy, już od jakiegoś czasu. Adres znajdziesz w stopce (na samej górze).

Czy monitor Microvitec (np. M1438S) niweluje to cholerne miganie w trybach interlace? Jeśli ktoś (albo coś – program) się uweźmie, interlace pozostanie. Niemniej jednak większość ekranów, które normalnie by migotały, daje się wypromować, czyli da się zmienić tryb graficzny (np. z PAL na DblPAL) bez zmiany rozdzielczości.

Gdzie można kupić gry MAG! i Biling. Niestety, w Polsce nigdzie.

Czy można równocześnie zainstalować MagicWB i NewIcons? Jasne! Newicons mają jednak to do siebie, że dobrze wyglądają w większej liczbie kolorów, [illegible] już na pewno nie zdają egzaminu w szaro-burej palecie MagicWB. Jeśli więc chcesz używać naraz MWB i NewIcons, otwórz Workbench w minimum 16 kolorach.

Czy jest szansa na Dooma na Amigę z procesorem 030 lub 040 po powstaniu Breathles? W sprawie Dooma patrz NOWOŚCI. Jest też szansa na Quake'a, ale na PowerPC.

Gdzie mogę kupić gry na A600: Scorch, Brix, Switchworld, Nick Faldo Golf, Gunship 2000, F117A Nighthawk, Jungle Strike? Sorry – nikt u nas nie sprzedaje tych gier.

Czy na CD-32 można odtwarzać kompakty z muzyką? Tak! Jest nawet nieźle wyglądający player.

Czy do CD-32 można podłączyć słuchawki? Tak.

Co kupić: gołą A1200 czy A500 z 030? Jak już pisałem, nie udzielam odpowiedzi na tego typu pytania, ale tym razem odpowiedź jest jasna – kup A1200. Któregoś pięknego dnia zapragniesz rozbudować swoją konfigurację, [illegible] A500 to ślepa uliczka...

Czy jest Mortal Kombat 2 na CD32 lub AGA? Niestety – jest tylko na dyskietkach i na wszystkie Amigi.

Czy wiadomo coś o przejściówce ze złącza krawędziowego CD32 na karty turbo A1200? Nic nam nie wiadomo o takowej przejściówce.

Jakie amigowe programy współpracują ze skanerami? Z jakimi skanerami współpracuje moja Amiga (A1200 030)? Do Ami można podłączyć dowolny skaner SCSI (pod warunkiem posiadania takowego interfejsu). Najlepiej współpracują ze skanerami programy image processing – ImageFX i ArtEffect. I tu mamy sprzężenie zwrotne – przed wyborem skanera warto sprawdzić, jakimi sterownikami dysponują dwa wyżej wymienione programy i kupić urządzenie obsługiwane przez te aplikacje.

Postanowiłem kupić twardziela 230 MB tylko do gier. Czy ta pojemność wystarczy mi przez trzy lata? A skąd ja mam to wiedzieć? 230 MB to bardzo mało, wystarczy, że oprócz gier zaczniesz zbierać produkcje scenowe...

Czy w Alien Breed 3D 2 w wersji 2 MB panuje taka sama pikseloza, jak z Gloomie? Chłopie – Gloom bije wersję 2 MB AB3D2 na głowę.

Gdzie można kupić emulator 486 DX na Kickstart 3.0? Zadzwoń do firmy Micronik.

Rafał Belke

Amiga 500

Co można podłączyć do zewnętrznego wyjścia kontrolera A590? Kolejne urządzenia SCSI. SCSI to standard interfejsu pomiędzy Twoją Amigą, [illegible] urządzeniem korzystającym z tego standardu (może to być dysk twardy, czytnik CD, skaner itp.).

Jak uruchomić dysk Extras dołączony do Workbencha? Po wgraniu Workbencha należy wyjąć ze stacji dysk systemowy, włożyć dysk Extras i – po kliknięciu na ikonę dyskietki, która właśnie się pojawi – można grzebać w zasobach dysku Extras.

Jaka jest minimalna konfiguracja komputera do korzystania z BBS i Internetu? BBS – od biedy A500 + 1 MB RAM + modem (nie pozazdroszczę rachunków za telefon). Internet – tutaj A500 nie wystarczy (4 kolory do wyświetlenia strony WWW, brak oprogramowania do korzystania z Internetu dla systemu 1.3). Minimum to A1200, 4 MB RAM, dopalacz, modem o prędkości min. 24400 bodów.

Czy da się spolszczyć Workbench 1.3? Nie.

Czy programy z A1200 mają szansę uruchomić się na A500 z karta turbo 530 ELBOX-u? W ogromnej większości nie, gdyż potrzebny będzie jeszcze Kickstart 2.0+ i/lub kości AGA.

Czy na czytniku CD (A570 – przyp. SK) podłączonym do A500 można słuchać muzyki? Oczywiście.

Który Kickstart lepiej zamontować: 2.0 czy 3.0. Jak jest ze zgodnością ze starym systemem? Lepiej 3.0 – nowszy i wygodniejszy w obsłudze (sam w swojej [illegible] mam taki). Co do zgodności – przy każdej takiej przystawce powinien być wyłącznik nowego systemu.

Co to znaczy bootowalny? Samouruchamiający się. Oznacza to, że dys[illegible] ma zapisany tzw. bootblock, który pozwala Amidze na wystartowanie z tej [illegible] dyskietki. Zwykle oprócz [illegible] (którego nie widzimy jako plik) [illegible] dysku znajduje się startup-se[illegible] czyli sekwencja rozkazów, które mają być wykonane przy starcie z tej dyskietki. W przypadku krążka CD, aby był bootowalny [illegible] CD32, potrzebne są [illegible] specyficzne dla tej konsoli pliki, [illegible] obowiązują prawa autorskie, a aktualny [illegible] (teraz Amiga Inter[illegible] wzorem producentów innych [illegible] żąda sporej kasy za każdy bootowalny krążek.

Czy w A500 można wymienić stary procesor na MC68010 (jeśli tak, to gdzie można go kupić)? Tak, jest to możliwe, lecz najpierw należy zmontować odpowiedni układ (jego schemat powinien być na Aminecie w katalogu HARD. Gdzie taki procesor kupić? Proponuję giełdę komputerową (uwaga na podróbki) lub sklepy dla elektroników.

Czy do A500 można podłączyć HD od blaszaka? Tak, po dokupieniu odpowiedniego kontrolera (AT-Bus lub SCSI).

W artykule Amiga u kosmetyczki pisaliście o programie Password. Czy istnieje coś podobnego, ale nie na twardy dysk, lecz do samego komputera (A500 1 MB RAM)? Niestety nie. Programowe zabezpieczenie zostaje wykasowane zaraz po wyłączeniu zasilania. Coś takiego musisz wykonać sprzętowo (może kłódka i metalowa pokrywa na Amisię? ;^).

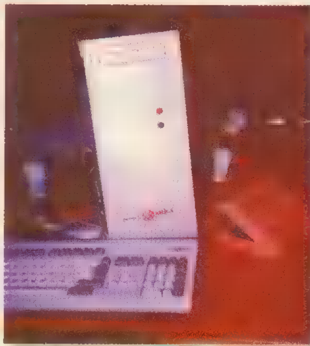
Sebastian „Dr. No" Kaczmarczyk

Co Nowego?

Micronik strikes back

Firma Micronik zmodyfikowała nieco obudowy Infinitiv. Zmiany w wyglądzie możecie podziwiać na screenie obok – na obudowie komputera i klawiatury widnieje logo Amiga oraz piłka bliska sercu każdego amigowca. Są też kolorowe przyciski. Wewnątrz wzmocniono szkielet blachami. W numerze 5/97 zastanawiałem się, jak plastikowe obudowy Infinitiv zapewnią ekranowanie taktowanych szybkim zegarem procesorów PowerPC. Firma Micronik i [illegible] to znalazła radę – obudowy będą pokrywane od wewnątrz specjalną ekranującą farbą, która zapewni izolację magnetyczną równie dobrą, co blacha. Jak widać konkurencja miedzy Infinitiv, [illegible] E/Boxem od samego początku wychodzi nam na dobre. (RB)

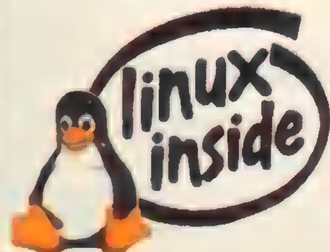
Micronik: www.micronik.de



Eagle Linux

Jest to propozycja przede wszystkim dla tych, którzy chcą łatwo zamienić swoją Amigę w internetowy serwer albo skorzystać z olbrzymiej biblioteki programów dostępnych pod Unixem. Firma Eagle Computer zadbała o to, by maksymalnie uprościć instalację swojej implementacji Linuxa i dodatkowo na dystrybucyjnym krążku umieścić jak najwięcej pożytecznych narzędzi. Wymagania sprzętowe pakietu nie są wygórowane: wystarczy dowolna Amiga wyposażona w procesor z MMU, 4 MB RAM (8 jeśli chce się skorzystać z X Window) i oczywiście twardy dysk. Eagle Linux skorzysta z większości sprzętu podłączonego do Amigi, w tym z kart graficznych (jednak nie obsługuje on ani CyberVision 3D, ani Picasso IV, co wydaje się niezbyt szczęśliwym posunięciem ze strony Eagle Computer). Ponadto możliwe będzie zamówienie Eagle Linux i p.OS na jednym krążku, robiąc z Amigi wybitnie wielosystemową platformę. (KB)

Eagle Computer: www.eagle-cp.com

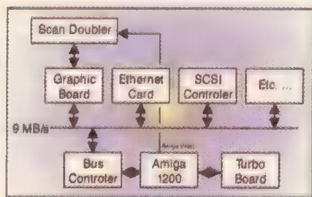


Pixel64

Francuska firma Ateo Concepts, zajmująca się produkcją różnego typu sprzętu do różnych modeli Amig,



opracowuje właśnie nową kartę graficzną do A1200T – Pixel64. Oparta jest ona na chipie Cirrus Logic GD5434, jako standardowy system obsługi wykorzystuje Picasso96, [illegible] co najważniejsze dostarczana jest z nowym, stanowiącym własne rozwiązanie Ateo Concepts, złączem rozszerzeń (expansion bus). To właśnie jego zastosowanie uniemożliwia na razie przystosowanie tej karty do innych modeli Amig. Poza kartą graficzną będzie można do wyposażonej w to złącze tysiącdwusetki w obudowie tower podłączyć różne (ponoć tanie – do 100 USD każde) przystawki: karty dźwiękowe, kontrolery SCSI, dodatkowe porty równoległe i szeregowe itp. Sama karta Pixel64 wzbogacona zostanie najprawdopodobniej o moduł MPEG, tuner TV, FlickerFixer itp. Jej cena nie przekroczy raczej 300 USD. Karta znajdzie się na rynku [illegible] październiku.





Ateo Concepts ma także zamiar przygotować własne karty turbo z PowerPC do A1200, [illegible] aktualna oferta firmy obejmuje interfejs do klawiatury pecetowej dla A1200, adapter dla czterech urządzeń IDE i towery do A1200, A2000, A3000 i A4000. (KB)

Ateo Concepts: www.ateo-concepts.com

Power Effects

Programiści [illegible] firmy Haage&Partner nie spoczywają na laurach i tworzą kolejne plug-iny do Art Effecta 2.0. Właśnie ukazał się zestaw dziewięciu efektów, przygotowany również z myślą o posiadaczach kart PPC. W zestawie znajdują się efekty: FishEye, FalseColor, Pointize, HalfTone, Crystalize, Lightning, LensFlares, ExtractDetails i Patchwork. (TF)

H&P: www.haage-partner.com



[illegible] 4D 5.0

Jest już najnowsza wersja Alladina – programu do modelowania i ray-tracingu – wypuszczona przez firmę No[illegible] Design. Zmiany w samym programie są rewolucyjne. Zrezygnowano z tzw. dongle copy protection (urządzenie wkładane najczęściej do portu joysticka), wyposażono program [illegible] GUI zgodne z systemami 2.1–3.1 (w pełni konfigurowalne). Nowa wersja Alladina ma także support dla systemu CyberGraphX i możliwość integracji z ImageFX'em w celu łatwej obróbki renderowanych obrazów czy animacji. Alladin 4D 5.0 wzbogacony został o nowe możliwości generowania oświetlenia, cieni i flar. W celu łatwiejszej komunikacji programu z systemem wyposażono go [illegible] interface Arexxa, a dla wszystkim amatorów Lightwave'a dano możliwość ładowania scen i obiektów z tego programu. Alladin 4D 5.0 kosztuje niecałe 300 USD. (TF)

[illegible] Link

To najnowszy pomysł na wykorzystanie Amigi do sterowania wszystkim, co tylko potrafi odbierać promienie podczerwone. Urządzenie podłączane jest do portu joysticka, a sterowane za pomocą komend Arexxa. Producenci związani z magazynem CU Amiga zapewniają, że Air Link nadaje się do sterowania wszelkiego rodzaju sprzętem domowym i nie tylko. Cena urządzenia to tylko 15 GBP. (TF)

http://www.acl.co.uk



CED wiecznie żywy

Firma Ossowski's Schatztruhe szykuje się do odnowienia najbardziej sławnego chyba amigowego programu wszechczasów. Programiści zapewniają, [illegible] program zostanie przystosowany do wymogów obecnych systemów operacyjnych (3.0/3.1) i porządnie odbugowany. Nowy CED ma się ukazać do końca tego roku, tylko na CD. Wszyscy użytkownicy Amigi proszeni są o kontakt emailowy i przekazanie sugestii dotyczących przyszłego [illegible] programu. Dla aktywnych czekają nagrody w postaci darmowych kopii CED-a. (TF)

[illegible]ww.de

Dla dzieciaków

Amigowcy [illegible] organizacji Mystique Corporation zdecydowali się na roz[illegible] zakrojonej akcji na rzecz oprogramowania dla dzieci. Za[illegible] kampanii to przede wszystkim [illegible] producentów oprogramowania „dziecięcego" i tworzonych [illegible] nich produkcji (katalog [illegible] na Aminecie). Mystique Corporation planuje też szeroką pro[illegible] dotychczas stworzonego softu [illegible] oraz późniejszych produkcji przeznaczonych [illegible] Amig wyposażonych [illegible] PowerPC. (TF)

[illegible]ystcorp.u-net.com

Developerzy poszukiwani

Amiga Inc. (amerykańska filia Gateway [illegible] 2000 rezydująca w stanie Dakota) znalazła nareszcie człowieka, który obejmie pieczę nad kontaktami między firmą, [illegible] developerami. Jego zadaniem będzie stworzenie silnej grupy składającej się z ludzi pracujących w Amiga Inc. oraz niezależnych programistów i konstruktorów sprzętu. Wszyscy chętni do współpracy proszeni są [illegible] zgłaszanie się. Kontakt znajdziecie na stronie magazynu CU Amiga – www.cu-amiga.co.uk. (TF)

Konferencja developerska

Wspomniana wyżej Amiga Inc. organizuje pierwszą oficjalną konferencję

dla developerów. Będzie ona miała miejsce w Columbus w stanie Ohio, 1. i 2. listopada. Organizatorzy starają się zapewnić jak największy udział amigowych firm software'owych i hardware'owych. Trzymajmy kciuki, by spełniły się zapowiedzi ludzi z Amiga Inc., że listopadowe spotkanie będzie pierwszym z długiej ich serii. (TF)

Epson popiera Amigę

Bardzo radosne wieści dochodzą ostatnio z firmy Epson. Jest to drugi, po firmie Yamaha, producent peryferiów komputerowych, który zapewni pełny support swoich produktów dla naszych komputerów. Decydenci z Epsona zdecydowali się udostępniać wszelkie materiały i specyfikacje grupie developerskiej, która zajmie się tworzeniem driverów dla epsonowskich drukarek i skanerów. (TF)

Aminet 20 i Aminet Set 5

Są już najnowsze płytki z firmy Ossowski's Schatztruhe. Aminet 20 to jak zwykle przeogromny zbiór nowego oprogramowania shareware i public domain wzbogacony tym razem zarejestrowaną wersją programu do obróbki i tworzenia animacji – Wildfire. To właśnie ten program pozwala na tworzenie animacji w formacie YAFA. Na krążku Aminet Set 5 umieszczono natomiast pełną wersję znanego edytora muzycznego Octamed Sound Studio. Dystrybucję jak zwykle prowadzi firma Eureka (TF)

Nowa książka

Już od dawna brakowało nam konkretnych książek w języku polskim o systemie operacyjnym Amigi, przeznaczonych dla bardziej zaawansowanych użytkowników. Niedawno nakładem wydawnictwa Pracowni Komputerowej Jacka Skalmierskiego (!) ukazała się pozycja pod tytułem „Amiga OS od środka". W książce omówione zostały podstawy systemu operacyjnego AmigaDOS oraz sposoby tworzenia graficznego interface'u użytkownika. Publikacja obejmuje swoim zakresem wersje systemu operacyjnego będące obecnie standardem – od 2.0 do 3.1, dzięki czemu pozwala wykorzystać możliwości najnowszych modeli Amigi. Przeznaczona zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych programistów, przede wszystkim używających języka C. W książce omówiono również zagadnienia dotyczące biblioteki ReqTools, która nie jest integralną częścią systemu operacyjnego Amigi. Cena tej publikacji to 31,10 zł wraz z dyskietką. (Seb)

Picture Manager 4.0

Za sprawą prężnych działań firmy Blittersoft ukazała się najnowsza, czwarta już, angielska wersja rewelacyjnego programu do katalogowania i konwersji grafiki (producentem oryginalnej niemieckiej wersji jest firma IrseeSoft). PMPro 4 pozwala na wczytywanie grafik w praktycznie dowolnym formacie, korzystając przy tym ze świetnej SuperView library. Cena programu to około 50 funtów brytyjskich. (TF)

www.blittersoft.wilonet.co.uk

Amiga na kolei

Od pewnego czasu krążyła plotka, że nowozelandzkie i australijskie odpowiedniki naszego PKP zamierzają zakupić dużą partię Amig. Plotka została potwierdzona. Okazało się, że rzeczywiście koleje te zamierzają zainstalować oparte na nieco zmodyfikowanej płycie Amigi 1200 urządzenie wyposażone w keypad i wyświetlacz ciekłokrystaliczny. Maszyny te obecne będą na wszystkich stacjach i pomagać będą w orientowaniu się w trasach i czasach odjazdów pociągów. Życzymy, by i nasze rodzime PKP postąpiło podobnie... (TF)

Fusion

Shapeshifter, rewelacyjny emulator Macintosha, zyskał sobie silną konkurencję. Właśnie ukazał się najnowszy emulator Maca – Fusion. Już z samego początku widać, że Fusion zdecydowanie lepiej radzi sobie z emulacją oraz że szybkość obsługi grafiki wyraźnie się poprawiła. Emulator ma pełny support dla kart graficznych i specjalne sterowniki dedykowane dla systemu CyberGraphX. Największą jednak zaletą Fusion jest specjalnie zoptymalizowany kod, rozpoznający procesor 060 i wykorzystujący jego szybkość (Shapeshifter nie potrafił rozpoznać 060-tki i czasami traktował ją jako procesor 040 lub PowerPC). Okazuje się też, że na emulatorze Fusion można odpalić MacOS w wersji 8.0, co dla Shapeshiftera jest na razie nie do przeskoczenia. (TF)

Wyprzedaż w Amiga Internationa

Wszyscy potrzebujący części do Amig mają teraz okazję. Amiga International urządza wyprzedaż kilkuset rodzajów podzespołów i urządzeń do Amig 500, 600, 1200, 3000 i 4000. Zamówienia kierować można bezpośrednio faxem, e-mailem lub zwykłą pocztą. Bliższe informacje uzyskacie na poniższej stronie WWW. (TF)

www.amiga.de/spare/spare-e.html

Print Studio



Jedną z dziedzin, do jakich używana jest nasza przyjaciółka, jest na pewno „domowe" DTP. Co jednak począć, gdy ma się ochotę coś elegancko złożyć i wydrukować, a do tego wydać jak najmniej pieniędzy?

W takiej sytuacji nie zdecydujemy się na drogie i rozbudowane kolosy, bo brak nam gotówki, a poza tym nie potrzebujemy wszystkich możliwości przez nie oferowanych. Może jednak skusić się na kompakt z programem Print Studio, który powinien zaspokoić wszystkie nasze potrzeby.

Print Studio to program przeznaczony do tworzenia i drukowania różnego rodzaju dokumentów: poczynając od wizytówek, a kończąc na skomplikowanych wytworach, jak np. ładna strona informatora osiedlowego czy choćby prywatna gazetka (może jakieś małe ulotki konspiracyjne? :). Dzięki zastosowaniu ditheringu używając standardowych driverów drukarek możemy uzyskać naprawdę bardzo dobre efekty wydruku. Program pracuje w trybie WYSIWYG, co znacznie ułatwia pracę. Dzięki zastosowaniu obsługi datatype'ów (bez IFF ILBM i IFF DEEP, te formaty obsługiwane są wewnętrznym loaderem) program jest w stanie importować dowolne grafiki. Ma to jednak jedną wadę – importowanie obrazków odbywa się dość wolno, nie jest to jednak wina Print Studio, ale właśnie systemowych driverów. Oprócz tych opcji, lista możliwości zawiera takie pozycje, jak tworzenie obiektów tekstowych, rysowanie trójkątów, kwadratów, elips itd. Do tego wszystkiego dochodzą możliwości manipulowania obiektami: obracanie, zmniejszanie itd. Program otwiera się w dowolnej rozdzielczości i w dowolnym trybie, również HAM8 czy EHB. Niestety, choć Print Studio pracuje w trybie 24-bit, to nie wyświetli na ekranie więcej niż 256 kolorów.

Na płytce znaleźć możemy także kilka programów dodatkowych, takich jak PictureCat – rewelacyjny program do katalogowania wszelkiego rodzaju obrazków i Printer24 służący do drukowania obrazków 24-bitowych, również z możliwością podstawowego ich obrabiania.

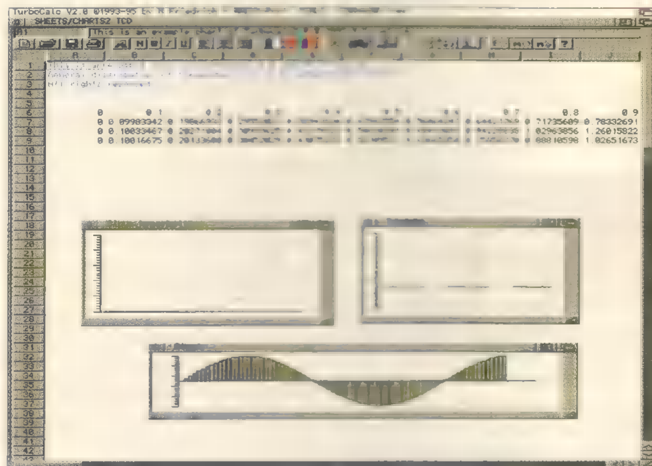
Zawartość „dopełnia" komplet pokatalogowanych tematycznie clipartów tak kolorowych jak i monochromatycznych. Do tego dochodzi również zbiór fontów bitmapowych w kolorze i w czerni, a także fonty outline'owe.

Płytkę można polecić wszystkim rozpoczynającym zabawę z DTP, jak również każdej osobie, która małym kosztem chce mieć możliwość stworzenia ładnie wyglądającego dokumentu.

Sebastian (SebMcKein) Streich
jm_sstreich@jmenter.com.pl

Print Studio	
Producent	Ossowski Schatztruhe
Dystrybutor	Micronik
	☎ (0-89) 762-32-54
Krążki	1 (233 MB)
Bootowalny	Nie
Cena	☎

Turbo Calc v2.1



Kolejna propozycja dla oszczędnych – starsza wersja programu prawie za darmo.

Nasza Amiga w ostatnim czasie coraz bardziej się rozrasta. Wychodzą nowe wersje znanych programów i choć nie zawsze są takie jak u konkurencji, to jednak niewiele im ustępują. Nowa wersja, nowa cena i tak w kółko. Nie zawsze jednak ma to sens, czasami warto pozostać przy wersji starszej, która na ogół jest mniej wymagająca, tańsza (czasami nawet jest oddawana za darmo), a w końcu jeśli spełnia nasze założenia, to właśnie o to chodzi.

Najlepszym przykładem może tu być Turbo Calc w wersji 2.1 rozprowadzany na płycie CD. Razem z samym programem dostajemy komplet przykładów, pełną instrukcję (na płycie) i wersję demo nowego Turbo Calca. Co jednak najważniejsze, program taki nie jest piracki. Zakupiony w ten sposób Turbo Calc jest od początku do końca legalny i choć nie jest to już najnowsza produkcja, to w większości wypadków powinna zaspokoić nasze potrzeby. Mamy oczywiście możliwość zarejestrowania produktu, a tym samym opcję tańszego upgrade'u. Od tej pory (zarejestrowania programu) stajemy się pełnoprawnym użytkownikiem pakietu Turbo Calc.

Jak na normalny arkusz przystało, TC ma możliwość generowania wykresów, opcje eksportu i importu (bez większych kłopotów możemy importować arkusze z innych tego typu programów, nie tylko na Amigę, ale także na PC czy choćby Atari), a także wszystkie potrzebne w codziennej pracy funkcje. Oczywiście do tego dochodzi możliwość wydrukowania swojej pracy na dowolnej drukarce. Za jego pomocą bez kłopotu można liczyć domowe fundusze czy obsłużyć małą firmę. Jeśli do tego wszystkiego weźmiemy pod uwagę jego przystępną cenę (w porównaniu z innymi platformami, to cena tego pakietu jest równa prawie ZERO), to chyba nie ma nad czym się zastanawiać. Osobiście wszystkim zainteresowanym polecam ten program, sam używam go już od jakiegoś czasu i nie mam większych zastrzeżeń do jego działania.

Sebastian (Seb McKein) Streich
e-mail:jm_sstreich@jmenter.com.pl

Turbo Calc v2.1	
Producent	Ossowski Schatztruhe
Dystrybutor	Micronik
	☎ (0-89) 762-32-54
Krążki	1
Bootowalny	Nie
Cena	35,00 zł

Geek Gadgets 2

W obecnej sytuacji Amigi rozwinął się trend samodzielnego tworzenia programów przez użytkowników i udostępniania ich innym. Dzieje się tak także u nas. Największym problemem, na jaki napotykają początkujący programiści, jest brak materiałów developerskich. Krążek, który Wam przedstawiam, zaspokoi w pewnym stopniu potrzeby młodych programistów.

Geek Gadgets 2 to kolejna edycja znakomitej serii tworzonej przez grupę Cronus, zawierająca materiały związane z tzw. Amiga Developers Environment, poświęcone narzędziom i danym ułatwiającym tworzenie programów dla Amigi.

Oprogramowanie zapisane na krążku wymaga instalacji na dysku twardym. Na twardziela przeniesione zostają najważniejsze biblioteki i programy narzędziowe. Podstawowa instalacja zajmuje ok. 40 MB, a pełna ponad 300 MB. Oczywiście wszyscy bardziej zaawansowani, nie potrzebujący pełnego środowiska dla programisty, mogą korzystać bezpośrednio z materiału zapisanego na płycie.

Producenci Geek Gadgets 2 pomyśleli o wszystkim. Znajdziemy tu podstawowe narzędzia do programowania w językach C, C++, Fortran, a nawet ADA. Są kompilatory, asembler i linker oraz znany developerom edytor EMACS. Oprócz tego znajdziemy na płycie debugger GNU oraz programy związane z językiem składu TeX. Bardzo przydatne będą drobne programy zgromadzone w katalogu AmigaOS/Ready-To-Run/bin. Nagrano tu między innymi programy do rozpakowywania archiwów .tgz, .zip oraz samorozpakowujących się ZIP-ów. Jest też kompilator GCC i wiele innych rewelacyjnych pchełek.



Dodatkiem do bogatej kolekcji narzędzi jest niesłychanie bogaty zestaw wszelkiego rodzaju bibliotek, include'ów, device'ów itp. Na płycie nie zabrakło także sporej liczby kodów źródłowych oraz wszelkiego rodzaju dodatków dla programujących. Wszystko to razem zajmuje ponad 580 MB.

Największą atrakcją Geek Gadgets 2 jest jednak wersja beta-testowa portu X-Windows (X11R6.1) dla Amigi oraz demonstracyjna wersja systemu pOS dla developerów. pOS w wersji zamieszczonej na płycie dostarczony jest z pełnym zestawem include'ów i dodatków, mającym ułatwić programistom zapoznanie się z możliwościami tego systemu oraz ze stylem pisania „pod" niego programów. Developerski pOS ma bardzo dużo ograniczeń, m.in. niemożliwe jest uruchomienie go jako samodzielnego systemu operacyjnego (działa tylko na systemowym ekranie), brak też ładnych ikonek. Najważniejsze jednak, że działa i można pograć sobie w pOS-owego Tetrisa.

Płyta Geek Gadgets 2 będzie bardzo dobrą propozycją dla programujących na Amidze. Zamieszczono na niej wszystko, co według grupy Cronus może być developerom niezbędne. Dodatkowym atutem jest możliwość poduczenia się programowania „pod" pOS i zapoznanie się z wytycznymi dla piszących software pod karty PowerPC. Aby jednak w pełni z materiałów nagranych na płycie skorzystać, trzeba być już trochę z systemem Amigi zaznajomionym.

Tomasz „Hires" Filipek

Geek Gadgets 2	
Producent	Cronus'97
Dystrybutor	Eureka
	☎ (0-66) 366-115
Krążki	1 (597 MB)
Bootowalny	Nie
Cena	☎

Hollywood Studio

Firma media Verlagsgesellschaft mbH po doskonałych składankach z kolorowymi clipartami zdecydowała się spróbować szczęścia w semiprofesjonalnej branży wideo. Efektem jest świetna płyta Hollywood Studio.

Jest to jedna ze znanych nam składanek różnego rodzaju obrazków i podkładów przeznaczonych do bezpośredniego wykorzystania w półprofesjonalnych pracach wideo. Mimo że sama forma nie jest w żadnym stopniu nowatorska, zawartość płyty została bardzo starannie dobrana i przygotowana pod kątem różnorodnych zastosowań.

Na płycie Hollywood Studio znajdziemy zatem siedemnaście tematycznych katalogów zawierających oprócz zwykłych skanów także sporo specjalnie obrobionych obrazków. Tematyka materiałów jest bardzo zróżnicowana. Od szufladki BUTTONS, zawierającej kilkanaście wzorów „przycisków" gotowych do natychmiastowego wykorzystania w prezentacjach wykonanych np. Scalą czy programem MediaPoint, przez katalog JAHRESZEIT z pracami dotyczącymi kolejnych pór roku (głównie obrazki przedstawiające krajobrazy), aż po zbiór materiałów dotyczących wielu państw świata (katalog GEOGRAPHIE).

Jeden z największych katalogów to właśnie wspomniany przed chwilą GEOGRAPHIE (ponad 150 MB). W nazwanych od regionów geograficznych (Europa, Daleki Wschód, Afryka itd.) szufladkach znajdziemy nie tylko zdjęcia przedstawiające ciekawe miejsca, ale również wiele stylizowanych rysunków i zeskanowane flagi, banknoty czy kartki pocztowe. Zamieszczenie zwłaszcza tych ostatnich jest moim zdaniem rewelacyjnym pomysłem i może bardzo uatrakcyjnić nasze prezentacje i inne prace. Drugim znaczącym katalogiem jest HINTERGRUENDEN (prawie 140 MB) zawierający mnóstwo wysokiej jakości teł i tekstur, które wykorzystać można bez żadnego problemu we wszelkiego rodzaju pracach 3D. Tekstury podzielono w zależności od przedstawianych przez nie materiałów. Znajdziemy tu, jak wszędzie, obrazki kamieni, marmuru, nieba czy wody. Nie brakuje także obrazków, które przeszły obróbkę cyfrową i charakteryzują się czystą abstrakcją prezentowanych motywów.

Ponadto na kompakcie znajdują się materiały związane z budowlami (GEBAUDE), świętami i uroczystościami (FESTE), wakacjami, urlopem i czasem wolnym (FREIZEIT), a także grafiki poświęcone dzieciom i zabawkom (KINDER), sportowi (SPORT), wszelkiego rodzaju pojazdom (VERKHER), technice (TECHNIK) i zwierzętom (TIERE). Nie zabrakło też gustownych napisów (TITELSCHRIFTEN), o tyle jednak w naszych warunkach nieprzydatnych, że przygotowane zostały w języku naszych zachodnich sąsiadów.

Wszystkie grafiki na tym CD-ROM-ie zapisane zostały w formacie IFF24 w rozdzielczości telewizyjnej 768x576, co pozwala na natychmiastowe wykorzystanie ich w swoich pracach. Każdy katalog zawiera również obrazki przeglądowe, pozwalające na szybkie zorientowanie się w zawartości danej szufladki. Indeksy te przygotowano programem GFXManager, który również znajduje się na płycie. Warto wspomnieć jeszcze, że autorzy pomyśleli także o tym, żeby ułatwić pracę użytkownikom genlocków i zablokowali we wszystkich grafikach kolor 0.

Ogólnie rzecz biorąc Hollywood Studio to doskonała propozycja dla wszystkich, którzy zajmują się amatorsko lub półprofesjonalnie tworzeniem prezentacji wideo. Wysoka jakość zebranych materiałów, ich różnorodność oraz nienaganne przygotowanie płyty zdecydowanie przemawiają za kupnem tego krążka. Nie przeszkadza także język, w jakim wszystko zostało przygotowane (niemiecki). Szkoda tylko, że napisów tytułowych z katalogu TITELSCHRIFTEN nie zdecydowano się przetłumaczyć na kilka innych języków — to chyba nie byłby zbyt wielki problem.

Tomasz „Hires" Filipek

Hollywood Studio	
Prod.	Media Verlagsgesellschaft'97
Dystrybutor	Eureka
	☎ (0-66) 366-115
Krążki	1 (567 MB)
Bootowalny	Nie
Cena	☎

ImageFX 2.6

Dzięki uprzejmości producenta – firmy Nova Design – otrzymaliśmy do testowania najnowszą wersję znanego programu do image processingu.

Mimo że ostatnia wersja programu (2.6) ukazała się już jakiś czas temu, zdecydowaliśmy się przybliżyć ją Czytelnikom z kilku podstawowych względów. Przede wszystkim, do tej pory w żadnym piśmie amigowym nie ukazał się artykuł dotyczący wersji 2.6 ImageFX, poza tym ImageFX jest w dalszym ciągu najbardziej profesjonalnie wykonanym amigowym programem do image processingu. Zacznijmy od początku.

INSTALACJA

Odbywa się za pomocą standardowego commodore'owskiego Installera i jest, jak to z amigowym softem zwykle bywa, niesamowicie prosta. Program główny (a także niektóre moduły) dostarczany jest w kilku wersjach, zoptymalizowanych pod określone konfiguracje. Supportowane są wszystkie procesory z serii 68k poza (!!) 060. Podobnego wyboru dokonuje się w przypadku kart graficznych. Najnowsza wersja programu poza starszymi kartami EGS, Picasso czy Retina potrafi teraz obsługiwać system CyberGraphX (system Picasso96 nie jest niestety supportowany). Skrypt instalacyjny pozwala też dokonać wyboru driverów dla innych urządzeń – drukarek, skanerów i digitizerów. Po skończeniu procesu instalacji, w katalogu z programem znajdziemy przykładowe rysunki, brushe i tekstury.

CO NOWEGO?

ImageFX w wersji 2.6 różni się znacznie od poprzedniego wydania oznaczonego numerem 2.1A. O tym, co znajdziemy w nim nowego, informuje nas prawie pięćdziesięciostronicowy dodatek do instrukcji.

Przede wszystkim poprawiono współpracę programu z systemem CyberGraphX, umożliwiając pełne wykorzystanie 24-bitowej palety kolorów przy obsłudze brushy. Ponadto wprowadzono pełne wykorzystanie wysokokolorowych ekranów w programie CineMorph. Dla wszystkich wykorzystujących ImageFX do drukowania dodano sterownik dla drukarki Fargo FotoFun oraz uniwersalny driver dla różnego rodzaju drukarek nazwany SuperPrefs. Ten ostatni oferuje m.in. zaawansowane opcje wyboru metody ditheringu, możliwość włączenia kontroli korekcji kolorów i jasności drukowanego obrazu.

Utrzymując swoją pozycję najlepszego narzędzia do obsługi skanerów ImageFX 2.6 oferuje dodatkowe sterowniki do skanerów Hewlett-Packard Scanjet 3c i 4c wraz z supportem dla większości amigowych kontrolerów SCSI oraz moduł obsługujący digitizer Digiview produkcji firmy Newtek.

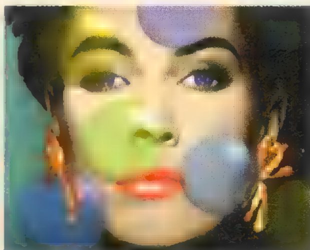
Sporo zmieniło się też w dziedzinie samej obróbki obrazu. Dodano i poprawiono kilkanaście modułów i tzw. hooks programs. Na szczególną uwagę zasługuje wprowadzenie programu Wireless służącego do usuwania m.in. skaz z sekwencji filmowych. Znacznie ulepszono też programy IMP i AutoFX dodając między innymi możliwość opuszczania klatek w obrabianych sekwencjach.

W nowej wersji ImageFX wzbogacił swoje możliwości o moduły:

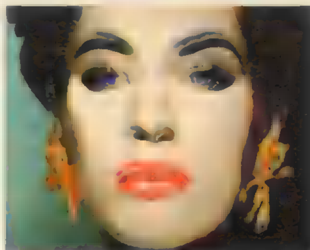
- **Lightning** – efekt błyskawicy. Obecny co prawda w poprzedniej wersji programu, jednak teraz znacznie poprawiony. Wprowadzono nowe możliwości prezentacji błyskawicy (dowolny kolor, wielkość, kontrast i odchylenie o zmiennym nasileniu mierzonym w procentach). Ulepszono metodę liczenia prawdopodobieństwa rozgałęzienia błyskawicy, dzięki czemu możliwe jest przewidywanie końcowego efektu.
- **Bubble** – raytrace'owany efekt. Umożliwia taką zmianę struktury obrazu, że przypomina on oglądany przez szklaną kulę. Dostępnych jest kilkanaście parametrów pozwalających na dowolne operowanie liczbą kul nakładanych na obraz, ich wielkością oraz umożliwiających wykorzystanie antialiasingu czy czyniących kule zdolną do odbijania światła. Efekt ten zakłada również tworzenie animacji.
- **Color Balancing** – operator służący do korekcji pojedynczych kolorów na obrazku. Zasada jego działania opiera się na zmianie koloru wybranego jako będący poza zakresem, na inny.
- **Displace** – opcja ta pozwala na przesuwanie wybranych obszarów obrazu zgodnie z ustawionymi parametrami siły przesunięcia i wybraną metodą. Możliwe jest też wybranie źródła kontrolującego przesunięcie (AlphaChannel, SwapBuffer, Brush).
- **FilmGrain** – efekt „ziarna" na kliszy filmowej. Symuluje zakłócenia i skazy na filmie.
- **Fire** – efekt bardzo realistycznie symulujący ogień. Wybierać można m.in. rodzaj ognia, gęstość i orientację płomieni oraz temperaturę. Użytkownik ma też wpływ na wielkość ognia i jego wygląd kształtowany wiatrem.
- **Gaussian Blur** – rozmycie, podobne do tego jakie tworzy się na zdjęciu, gdy obiektyw nie jest odpowiednio zogniskowany.



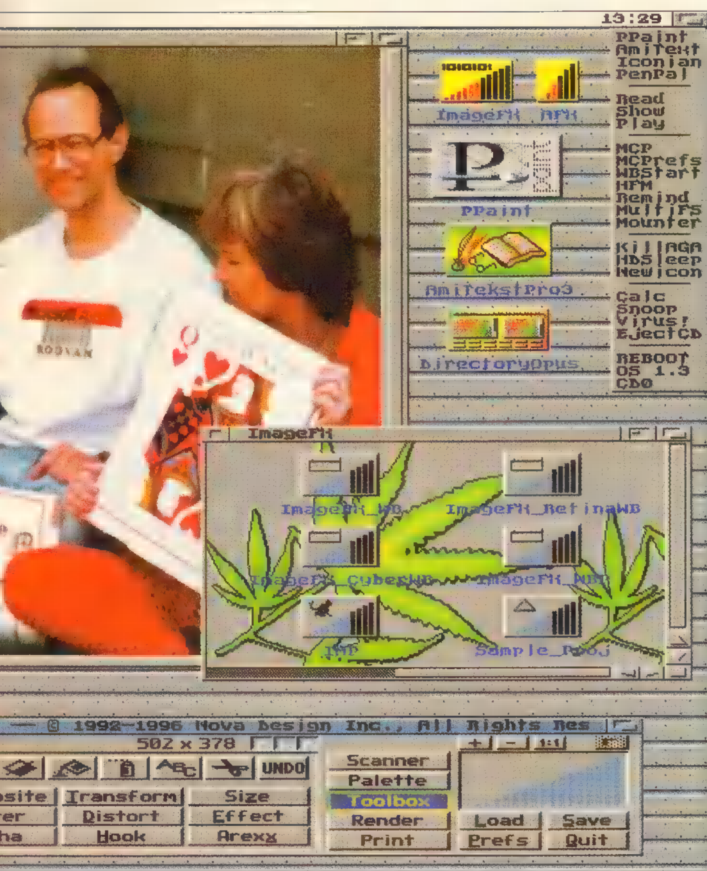
- **Liquid** – operator pozwalający na stworzenie złudzenia obrazu pływającego po wodzie. Operator pozwala na swobodną kontrolę natężenia fal, oraz ich wielkości. Odpowiednimi parametrami można też wpływać na elastyczność obrazu i jego podatność na odkształcenia. Do wyboru mamy także pięć rodzajów fal.
- **Remove Grain** – filtr pozwalający na usuwanie zakłóceń w obrazie. Zasada jego działania polega na usuwaniu pikseli znacznie różniących się od swojego otoczenia. Specjalne procedury umożliwiają również usuwanie całych linii.
- **Sparkle** – efekt symulujący odblaski i refleksy świetlne. Bazuje na rozjaśnianiu wyznaczonych (zwykle najjaśniejszych) punktów obrazu i doda-


Efekt Bubbles


Efekt Lighting


Efekt Displace


Efekt Fire




Oto co potrafi program VisualFX

waniu do nich elementów tworzących złudzenie rozbłysku. Regulować można natężenie efektu, zakres jasności punktów oraz kolor, kąt i rozmiar refleksów.

• **Sponge** – tryb rysowania pozwalający na uzyskanie efektu przeciągnięcia gąbką po obrazie. Posiada możliwość ustawienia procentowego „pochłaniania" obrazu przez wirtualną gąbkę. Możemy też przez załadowanie brusha dowolnie ustalać kształt gąbki.

Dodatkowo ulepszono loadery i savery obsługujące format JPEG oraz wprowadzono loader obsługujący różne formaty zapisu palety kolorów (RGB, CMY, CMYK, RAW). W związku z kłopotami licencyjnymi dotyczącymi formatu GIF, firma Nova Design zrezygnowała z dołączania loadera i savera, gdyż w innym przypadku musiałaby słono za to zapłacić. Od tej wersji ImageFX-a loader i saver GIF ma status Public Domain i można go ściągnąć z sieci Internet.

ImageFX w wersji 2.6 rozprowadzany jest także z CD-ROM-em na którym znajduje się demonstracyjna wersja pakietu VisualFX, współdziałającego z ImageFX i wspomagającego tworzenie skomplikowanych efektów na sekwencjach obrazów. Demo, składające się z czterdziestu małych (30-klatkowych) animacji, prezentujących poszczególne efekty, pozwala na zorientowanie się w możliwościach pakietu i wyrenderowanie pełnoekranowej animacji, korzystającej z jednego efektu.

CZEGO BRAK?

Przede wszystkim powiewu świeżości. Dobrze by było, gdyby Nova Design zdecydowała się dostosować swój niewątpliwie rewelacyjny program do panujących już wszędzie standardów. Mam tutaj na myśli przerobienie ImageFX na wersję okienkową (vide Photogenics czy ArtEffect) i umożliwienie tym samym obróbki więcej niż jednego obrazu. Zdecydowanie bardziej odpowiada mi idea programu z systemowym pull-down menu i toolboxem (ew. toolbarem) niż dzisiejsza prezentacja ImageFX. Brak jest też obsługi karty PicassoIV i systemu Picasso96. Co prawda da się pracować korzystając ze sterowników dla CyberGraphX, ale tutaj okazuje się, że Picasso96 nie jest tak do końca zgodne ze swoim konkurentem. Obsługa obrazu jest wolniejsza i występują kłopoty z odświeżaniem. Najgorsze jest jednak to, że po zakończonej pracy ImageFX nie potrafi zamknąć okienka z preview obrazka i żeby wszystko przywrócić do normalności, musimy wykonać operację [CTRL]+[A]+[A]. W dalszym ciągu nie wprowadzono do programu opcji obrysu wektorowego, co czyni go niezbyt przydatnym na przykład w zastosowaniach DTP.

OGÓLNIE

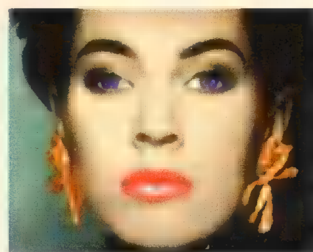
Najnowsza wersja ImageFX jest w dalszym ciągu zdecydowanie najlepszym programem do image processingu na Amidze. Pomimo dosyć leciwego już interface'u użytkownika i braku możliwości pracy na więcej niż jednym obrazku, ImageFX oferuje najwięcej efektów, operatorów oraz narzędzi do rysowania. Bezkonkurencyjna jest też jakość uzyskiwanych efektów. Jedynie na polu szybkości wykonywania przekształceń program ustępuje zdecydowanie najnowszemu dziecku firmy Haage&Partner – programowi ArtEffect 2.1. Rewelacyjną rzeczą w przypadku ImageFX jest też ponad 500-stronicowa instrukcja (plus 50-stronicowy appendix), która choć nie jest najładniej wydana (słaby papier i brak koloru), to bardzo dokładnie porusza wszystkie zagadnienia związane z obsługą programu i przekazuje wiele wiadomości z ogólnego zakresu image processingu.

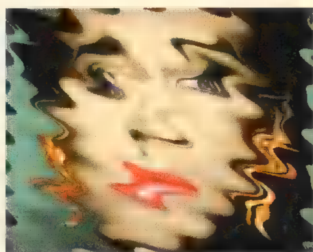
Tomasz „Hires" Filipek

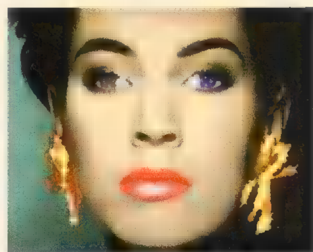
ImageFX 2.6

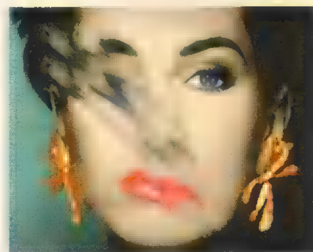
Producent	NovaDesign'96
Dystrybutor	Nova Design
Wymagania	OS 2.0, 2 MB RAM, HD
Zalecane	8 MB RAM+, 030+, karta graficzna

9


Efekt Gaussian Blur

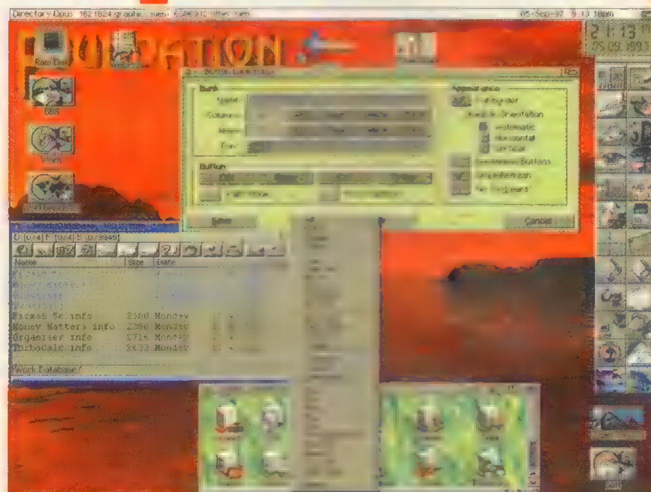

Efekt Liquid


Efekt Sparkle


Efekt Sponge

Directory Opus Mag

Jedni go chwalą i zdecydowanie twierdzą, że żyć już bez niego nie mogą, inni z kolei wprost przeciwnie – narzekają na zawiłości w obsłudze i twierdzą, że nigdy się na niego nie przesiądą...



Początki Opusa pamiętają na pewno wszyscy starsi amigowcy. Zwykły file manager, tylko że niesamowicie rozbudowany, z możliwościami konfiguracyjnymi posuniętymi aż do granic wyobraźni. Nie miał wtedy konkurencji na żadnej platformie. I nie ma do dziś, choć najnowszy Directory Opus w niczym nie przypomina już swojego protoplasty.

POCZĄTKI

Są zawsze trudne. Dla wszystkich przyzwyczajonych do standardowych programów do obsługi plików (dwa okna plus zestaw gadżetów) uruchomienie Magellana musi kojarzyć się z wejściem w dżunglę z kosmiczną plątaniną pnączy, gałęzi i innego ochydztwa. Gdy jednak zaczniemy zagłębiać się w możliwości tego programu, krok za krokiem odkrywamy kolejne oszałamiające wręcz możliwości.

Podstawą działania jest teraz dla Opusa 5.6 podmiana Workbencha, (w taki sposób by zachować 100% kompatybilności z aplikacjami amigowymi) połączona z wprowadzeniem ogromnej liczby nowych możliwości. Co prawda można z Magellana korzystać jak ze zwykłego programu do obsługi plików (czyli niezależnie od Workbencha), ale jest to niejako dublowanie wielu opcji i co za tym idzie marnotrawstwo pamięci i czasu (dłużej ładuje nam się system).

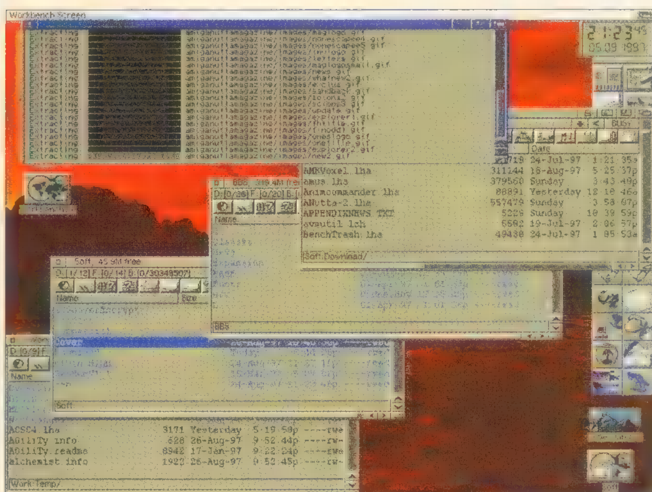
MOŻLIWOŚCI

Nowego Opusa są przeogromne. Pozwala on przede wszystkim na otwarcie dowolnej liczby okienek o dowolnej wielkości i przechowywanie w nich danych o zawartości katalogów w dowolnej postaci. Okna wypełnione mogą być spisem plików (katalogów lub urządzeń), ikonami, mogą dysponować tzw. toolbarem i posiadać własne menu. Ponieważ wersja 5.6 wywodzi się z dawnych Opusów 4.xx, postarano się aby zachować tak znane z tamtych wersji Buttony. Tutaj jednak pełnią one troszkę inną rolę. O ile w „starych" Opusach służyły one do wyboru opcji programu, to w Magellanie można korzystając z nich stworzyć własne panele (graficzne lub tekstowe) ułatwiające uruchamianie poszczególnych programów bez konieczności grzebania po katalogach (taki wbudowany Tool Manager). Ich największą zaletą jest praktyczna nieograniczoność – ani co do ich liczy, ani co do zawartości. Dodatkowo możliwe jest uruchamianie kilku programów korzystając z tego samego przycisku – Magellan wykorzystuje do tego lewy, środkowy lub prawy klawisz myszy.

Jeśli jesteśmy już przy ułatwianiu sobie uruchamiania software'u, [illegible] Opus oferuje dwie inne podobne opcje. Bardzo przyjemna, choć mnie osobiście średnio odpowiadająca (po pierwsze: bo ściągnięta z Windows 95, po drugie: bo szybsze są zwykłe przyciski a'la Tool Manager), jest możliwość stworzenia własnych menu startowych, które nie tylko umieścić można w dowolnym miejscu ekranu, ale także dowolnie dobierać ich design (z obrazkami skalowanymi lub nieskalowanymi). Drugą opcją jest stworzenie sobie tzw. grupy programów czyli wirtualnego katalogu, do którego wrzucimy wszystkie niezbędne nam programy, bez konieczności ich kopiowania (Opus stworzy sobie tylko linki). Grup otworzyć możemy praktycznie dowolną ilość – każda może mieć inną nazwę.

Na ekranie Opusa nie można zastosować np. programu Tools Deamon, który umożliwia nam tworzenie własnych pull-down menu. Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło – pozbywamy się jeszcze jednego (po programie Tool Manager) softu z szuflady WBStartup. [illegible] menu dodajemy sobie korzystając z wbudowanych w tym celu opcji konfiguracyjnych samego Magellana.

Tyle już napisałem na temat ogólnych możliwości nowego Opusa, a nie wspomniałem o najważniejszym – o obsłudze plików (w końcu jakby nie było jest to także file manager). Nic zatem prostszego niż nadrobić to niedociągnięcie. Magellan, jak już zaznaczyłem, umożliwia różnorodne wyświetlanie zawartości okien, ale naj[illegible] możliwości daje prezentacja w [illegible] tekstowej. Z poprzednich [illegible] zachowano standardowy dla Amigi system Drag&Drop (przeciągnij i [illegible] [illegible] wzbogacono go o nowe [illegible]. Teraz działa nie tylko [illegible] z listera do listera (okno wyświetlające listę plików lub katalo[illegible] Opusie nazywa się "lister"), ale także przenoszenie bezpośrednio do innych okienek, pochodzących z innych programów. Bez problemu można odczytać tekst przenosząc nazwę [illegible] na [illegible] okno Multiview czy AmiTekstu. Jeszcze szybciej robi się to [illegible] plik nad stworzony uprzednio przycisk uruchamiający [illegible] tekstu – następuje wtedy uruchomienie edytora i automatyczne wczytanie tekstu. Każdy lister ma swój [illegible] na którym w postaci małych [illegible] prezentowane są dostępne dla nas opcje obsługi plików. Jak wszystko w Opusie 5.6 możemy je do[illegible] edytować i być pewnym, że reagują one na wszystkie trzy klawi[illegible] myszy oferując różne warianty wykonywanych rozkazów. Podobnie rzecz ma się z menu. Każdy lister ma trzy standardowe menu – jedno dowolnie ustawiane przez użytkownika (z rozkazami obsługi plików), drugie zawierające opcje obsługi katalogu (Root, Parent itp.) oraz wyświetlające cache'owane katalgi, [illegible] trzecie obsługujące samo okno – tu można zablokować pozycję okna (nie można go wtedy przesunąć), uczynić okno docelowym lub źródłowym i także je zablokować. Ponadto lister ma swoje okienko edycyjne (wywoływane dwu-



ellan

krotnym przyciśnięciem prawego klawisza myszy), w którym ustawiamy m.in. początkowy rodzaj sortowania czy ogólny filtr plików. Od teraz nie ma nic łatwiejszego niż sortowanie wyświetlanych w oknie informacji o plikach. Wystarczy kliknąć na przyciski (Name, Date, Size itd.) powyżej listy by sortwowanie odbywało się według kategorii opisywanej przez ten przycisk. Ponowne naciśnięcie powoduje sortowanie odwrotne. Gdy korzystamy z niskich rozdzielczości duża liczba otwartych okien może tylko przeszkadzać. Bałaganu unikniemy ikonifikując zbędne w danej chwili okna. Świetne jest to, że nawet gdy okno jest w stanie BUSY (coś się na przykład kopiuje) może zostać zikonifikowane – po prostu praca dalej będzie się w nim odbywać... Pamiętajmy, że ponad to, co napisałem, wszystkie opcje dotyczące obsługi listerów pokrywają się z wersjami 4.xx. To znaczy, że w dalszym ciągu dysponujemy zestawem „starych" rozkazów - to co opisałem to najważniejsze nowości.

KONFIGURACJA

Każdy porządnie i profesjonalnie napisany program, powinien mieć rozbudowane możliwości dostosowywania go do potrzeb użytkownika. Właściwie wszystkie tworzone obecnie programy oferują takie możliwości. I tym razem Directory Opus Magellan przebija wszystko, o czym można tylko pomyśleć. Konfigurowanie Opusa i przystosowywanie go do własnych potrzeb oraz wymagań to naprawdę świetna zabawa, która zaowocować może stworzeniem stanowiska pracy, o jakim użytkownik innej platformy może tylko marzyć.

Podstawowe możliwości konfiguracyjne obejmują wygląd blatu, okien i requesterów. Można je wypełniać dowolnymi backdropami, korzystać z dowolnych krojów i kolorów czcionek. Opus może zostać otworzony na ekranie o dowolnej rozdzielczości i w dowolnej liczbie kolorów. Bez problemu można także zabronić Opusowi wyświetlania na blacie pewnych urządzeń, a także wprowadzać dowolne praktycznie zmiany w wyglądzie i prezentacji ikonek (rewelacyjna jest opcja pozwalająca na dzielenie długich nazw pod ikonkami na kilka wierszy). Wszystkie operacje wyboru czcionki, kolorów, wielkości działają także w odniesieniu do listerów. Poza tym podobnie jak w Opusach starej daty, konfigurujemy osobno operacje dotyczące obsługi plików i katalogów (wygląd progress indicatorów, wybieranie ikon, zmiany nazw itd.).

Znacznie rozbudowano też opcje i możliwości rozpoznawania plików. Directory Opus 5.6, jeśli natknie się na nieznany mu plik, potrafi sam poszukać sobie odpowiednich danych opisujących (o ile oczywiście gdzieś się one na dysku znajdują). Rewelacyjnym pomysłem jest też możliwość podczepiania dowolnych skryptów uruchamianych gdy „na" Opusie wydarzy się coś ciekawego – np. zamknięty zostanie lister lub wyjmiemy dyskietkę ze stacji. Służyć to może zabawie (odgrywanie sampli wraz z otworzeniem okienka) lub ułatwieniu pracy (zamknięcie okna ze spisem plików na dyskietce gdy została wyjęta.

Bardzo przydatną opcją konfiguracyjną jest też Icon Positioning, czyli przydzielanie konkretnych miejsc na blacie, gdzie pojawiać się będą ikonki urządzeń lub programów. Pozwala szybko i sprawnie uniknąć artystycznego nieładu.

Oczywiście opcji konfiguracyjnych jest wielokrotnie więcej. Każde menu, panel z buttonami czy grupa programów może być dowolnie edytowana, ale o tym już wspominałem.

DODATKI

Jakby tego wszystkiego było mało, panowie z GP Software, postanowili pognębić wszystkich innych producentów programów do obsługi plików i dodali kilka zaskakujących opcji. Najważniejszą z nich jest pełna obsługa FTP. Bez konieczności kupowania oddzielnego programu mamy możliwość ściągania programów z Internetu bezpośrednio Opusem 5.6, korzystając przy tym ze wszystkich zalet programu (dragowanie, wykorzystanie listerów itp.). Magellan oferuje także książkę adresową umożliwiającą nam wpisanie najczęściej wykorzystywanych adresów serwerów FTP wraz z opcjami. Z jednej strony bardzo cieszy możliwość wykorzystania dowolnej liczby sesji FTP na raz, z drugiej szkoda, że opusowy FTP nie oferuje opcji RESUME, dzięki której nie trzeba częściowo już ściągniętych danych ściągać od początku.

Drugim bardzo udanym pomysłem jest zaimplemetowanie w Opusie 5.6 programu NewIcons w wersji 3.0. Od teraz można korzystać z tych ikonek bez konieczności ładowania osobnego programu. W dowolnej chwili można korzystanie z NewIcons wyłączyć.

Ostatnią już rewelacją jest przystosowanie nowego Opusa do wymogów 24-bitowych kart graficznych. W praktyce oznacza to wykorzystanie specjalnie przyspieszonych procedur odpowiedzialnych za obsługę odświeżania zarówno blatu, okien, jak i ikonek. O ich jakości świadczyć może to, że „pod" Magellanem różnica w pracy systemu pod kontrolą kart Picasso IV i CyberVision jest niezauważalna, podczas gdy (jak pewnie pamiętacie z porównania obu kart w poprzednim numerze ACS) „pod" Workbenchem karta CyberVision zdecydowanie ustępowała Picasso IV (a mówiłem co znaczy jak się program przygotuje specjalnie dla systemu CyberGraphX).

NA KONIEC

Rewelacyjne możliwości, niesamowite wprost opcje konfiguracyjne, świetny design i przygotowanie to jego główne atuty. Dla mnie ten akurat kawałek software'u to niekoronowany król wśród amigowego oprogramowania. Jako że bardzo często korzystam z kilkunastu programów na raz (jak to na dobrej Amidze – Internet, pisanie tekstów, rozpakowywanie archiwów itd.) i często zmuszony jestem (zwłaszcza podczas przygotowywania dla Was krążka ACS) do przepakowywania archiwów, zmiany nazw programów, przelatywania wielu katalogów, podmiany ikonek, szalenie cenię sobie zalety nowego Opusa. Gdyby nie możliwość otworzenia kilkunastu nawet okien na raz, z czego część z ikonkami, reszta z listami plików oraz możliwość ich późniejszego zikonifikowania podczas pracy, nigdy bym sobie nie poradził... A pamiętam jak jeszcze nie tak dawno uruchamiałem w tym celu trzy lub cztery Opusy 4.xx. Zapytacie dlaczego nie daję temu programowni maxa. Ano dlatego, że według mnie troszkę za bardzo zrzynano z systemu Windows 95. Wiem, że ten system ma kilka bardzo przydatnych rzeczy (jak choćby Start Menu i wirtualne katalogi), ale czy naprawdę trzeba było powielić te kretyńskie strzałki w lewym dolnym rogu wskazujące na „skrót" do czegoś (bleee....). Poza tym przez brak opcji RESUME w opusowym kliencie FTP, staje się on dla mnie bezużyteczny – czyli mam opcję, ale jej nie używam, bo wolę AmFTP.

Tomasz „Hires" Filipek

Directory Opus 5.6

Producent	GP Software
Wymagania	2 MB RAM, HDD
Zalecane	4 MB FAST, TURBO

cz.2

Archiwizery i Crunchery

Po małym przedstawieniu ważniejszych pakerów z poprzedniego numeru chciałbym przejść do bardziej dokładnego opisu PowerPackera.

Opisywany przeze mnie PP jest w wersji 4.3. Wcześniejsze wersje mogą różnić się szczegółami lub nie posiadać pewnych opcji opisanych tutaj. Choć PP jest programem komercyjnym, nie rozprowadzanym na zasadach shareware, to opis ten może mieć sens z racji tego, iż produkt ten gości w wielu domach (pakiet sprzed wprowadzenia ustawy).

W menu głównym (po naciśnięciu prawego przycisku myszy) mamy do dyspozycji kolejnych kilka menu. Są nimi (od lewej strony): Project, Prefs, Recrunch, HunkLab, Script, Arrex.

MENU PROJECT

• **LOAD** – czytanie pliku z dysku. W zależności od tego czy plik jest już spakowany czy nie, nastąpi jego rozpakowanie lub pakowanie. PP rozpoznaje nie tylko pliki spakowane przez siebie; rozpoznaje także dziewięć innych formatów. Po rozpoznaniu któregoś z nich PP automatycznie rozpakowuje go.

▪ **SAVE** – zapis na dysk spakowanego lub rozpakowanego pliku. Zależy to (jak powiedziane było wcześniej) od pliku źródłowego. Jeśli ten był spakowany, to plik docelowy będzie rozpakowany, jeśli był nie spakowany to plik docelowy będzie plikiem spakowanym.

▪ **DELETE** – kasowanie pliku.

▪ **READ** – czyta plik tekstowy (ASCII) używając programu PPMORE.

• **SAVE PREFS** – nagranie ustawień programu.

▪ **TOGGLE WORKBENCH** – zamyka otwarty WB lub odwrotnie, jeśli jest zamknięty – otwiera go. Opcja dość istotna, zwłaszcza dla użytkowników z małą ilością dostępnej pamięci. Zamknięcie WB „odzyskuje" nam około 40 KB.

▪ **ICONIFY** – zamyka ekran PP, pozostawiając jedynie dodatkową ikonę na blacie WB. Po kliknięciu na niej program powróci do stanu używalności. Operacja ta zwalnia nam około 50 KB pamięci.

▪ **ABOUT** - dane o programie i autorze

▪ **QUIT** – wyjście z programu.

MENU PREFS

▪ **COMMAND/DATA** (w starszych wersjach: COMMAND FILE) – opcję tę należy wybrać jeśli plik, który pakujemy, jest wykonywalny. PP umieszcza na jego początku małą procedurkę, która automatycznie rozpakuje plik po uruchomieniu.

▪ **DATA FILE** – ta opcja powinna być aktywna, jeśli plik który pakujemy zawiera dane. Plikami takimi mogą być rysunki, teksty, sample itd.

• **RECRUNCH COLOR** – menu, które pozwala nam na zdefiniowanie działań odbywających się w trakcie rozpakowywania. Tak więc:

COLOR 0 – po wybraniu tej opcji będzie zmieniał się kolor tła;

COLOR 1 – po wyborze tej opcji zmianom koloru będą podlegały litery i niektóre części ramek;

POINTER – Zmianom koloru podlegać będzie tylko pointer (strzałka poruszana przez nas myszką);

SCROLL – Po wybraniu tej opcji w zasadzie cały ekran będzie mienił się tęczowo.

NONE – nie będzie działo się nic. Nie radzę używać tej opcji, gdyż może się okazać, że niektórzy zniecierpliwieni użytkownicy nie poczekają do końca rozpakowywania pliku i np. zresetują komputer.

▪ **EFEFECIENCY** – czyli ustawienie efektywności pakowania. Do dyspozycji mamy:

FAST – pakowanie szybkie;

MEDIOCRE – średnie. Jeśli chodzi o jakość kompresji to jest trochę większa od FAST, jednakże zajmuje więcej czasu;

GOOD – długi czas kompresji, jednakże plik wynikowy może „stracić" do 40-50% swojej objętości;

VERY GOOD – bardzo dobra;

BEST – najlepsza. Jednakże z testów wynika, iż BEST jest lepsza w przypadku plików tekstowych, [illegible] w przypadku reszty plików nie ustępuje efektywnością opcji VERY GOOD.

▪ **SPEEDUP BUFFER** – opcja decydująca o rozmiarze bufora przyspieszającego pracę PP. Jak łatwo się domyślić, im większy bufor, tym szybciej PP działa. Do dyspozycji mamy:

SMALL – to około 2 do 32 KB;

MEDIUM – to około 4 do 64 KB;

LARGE – to około 54 do 200 KB.

• **DATA SUFFIX** – decyduje o tym, czy plik docelowy będzie kończył się rozszerzeniem .PP czy nie. Opcja dość przydatna z tego względu, iż na pierwszy rzut oka widać, że np. texty.txt.pp to spakowany zbiór texty.txt.

• **SCREEN PREFS** – pozwala nam na ustawienie preferencji ekranu, na którym będzie uruchomiony PP. Opcja dość znacząca zwłaszcza dla posiadaczy dodatkowych kart graficznych lub wyższej klasy monitorów. Do Dyspozycji mamy PAL:HIRES i PAL:HIRES-INTERLACE, NTSC:HIRES, HIRES-INTERLACE, [illegible] także PRODUCTIVITY (tak na marginesie, ekran PP dość dobrze [illegible] promuje do innych trybów).

• Kolejne opcje **SCREEN PREFS**

Use WB Colors – kopiuję paletę WB jako paletę PP;

Change Palete – daje nam możliwość zdefiniowania naszej własnej palety, która będzie używana na ekranie PP

Change Screen Font – daje nam możliwość zmiany fontów na ekranie PP

Change Text Font – zmiana fontów wyświetlanego tekstu w oknie PP

▪ **BCPL HEADER** – Uaktywnienie tej opcji powoduje podmienienie standardowej procedury [illegible] procedurę specjalną dla programów napisanych w języku BCPL. BCPL to poprzednik znanego C. Wiele procedur i programów dla systemu Amigi napisanych jest właśnie w tym języku.

• **AUTO HUNKLAB** – opcja ta spowoduje usunięcie tak zwanych hunków (symboli) z pliku poddawanego kompresji. Symbole takie umożliwiają testowanie i śledzenie działania programu pod tzw. debugerami. Jeśli ktoś z góry wie, że nie będzie brał się za debugowanie takiego programu, może sobie tę opcję włączyć.

▪ **AUTO RECRUNCH** – jeśli plik jest skompresowany przy pomocy PP „starszej generacji" lub innym pakerem, po uaktywnieniu tej opcji zostanie on najpierw rozpakowany, a następnie spakowany ponownie, tym razem PP 4.3. PP, który posiadam, rozpoznaje następujące pakery: PowerPacker w każdej innej wersji, ANC Cruncher, Drag Pack 1.0b, HQC Cruncher 2.0, Imploder 4.0, Master Cruncher 3.0, Relokit 1.0, Tytanic 1.1, TMN Cruncher 1.1 i Turbo Squeeze 5.1.

▪ **LIBRARY HEADER** – opcja poświęcona specjalnie bibliotekom (przydatna przy pakowaniu bibliotek).

▪ **COPY ICON** – uaktywnienie spowoduje skopiowanie ikony pliku źródłowego jako ikony pliku docelowego.

▪ **ENCRYPT FILE** – specjalna opcja, która umożliwia zaszyfrowanie pliku, [illegible] tym samym uniemożliwia jego rozpakowanie bez wcześniejszego podania hasła. W ten sposób osoby nie znające hasła nie mają możliwości obejrzenia zawartości pliku, ani ponownego jego rozpakowania. Na początku PP pyta o hasło. Może ono mieć 16 dowolnych znaków. Rozróżniane będą także wielkie i małe litery.

• **LED CRUNCH** – powoduje, że [illegible] trakcie pakowania dioda POWER bę[illegible] okresowo zmieniać natężenie świecenia. Umożliwia nam to np. kontrolowanie PP wtedy, kiedy nie jesteśmy w jego oknie.

• **PAGING** – Na ekranie PP znajduje [illegible] dialogowe. Po jego „napełnieniu" tekstem program będzie czekał na wciśnięcie myszy.

▪ **OVERWRITE** – opcja aktywna po[illegible] na nagranie bez dodatkowych pytań bufora na miejsce istniejącego (dowolnego) już pliku.

▪ **SOUND ALARM** – włącza lub wyłącza sygnał dźwiękowy, informujący nas o zakończonej procedurze.

MENU RECRUNCH

• **RECRUNCH FILE** – opcja powoduje rozpakowanie wczytanego zbioru ([illegible] [illegible] ogóle jest spakowany), a następnie ponowne jego spakowanie, zgodnie z ustawionymi wcześniej opcjami w menu Prefs. W opcji tej pliki spakowane tą samą wersją PP są pomijane.

▪ **RECRUNCH ALWAYS** – opcja w zasadzie taka sama jak poprzednia, jednak nie omija plików spakowanych tą samą wersją PP. Opcja przydatna podczas kompresji z większą efektywnością np. gdy plik spakowany wcześniej z efektywnością FAST chcemy ścisnąć do BEST.

▪ **DECRUNCH ONLY** – opcja służy tylko i wyłącznie do rozpakowywania plików.

▪ **CHANGE COLOR** – funkcja pozwala na zmianę efektów, które będą towarzyszyć rozpakowywaniu zbioru. Należy wtedy wskazać plik do zamiany. Opcja ta nie wydłuża spakowanego pliku, zmienia tylko parametry w

jego nagłówku.
• W tym samym menu, czyli Recrunch, mamy możliwość podglądnięcia listy „rozumianych" pakerów. Lista taka znajduje się tuż pod opcją Change Color.

MENU HUNKLAB

Nie jest może związane bezpośrednio z kompresją plików, jednakże w uproszczonej formie opis jej także powinien być tutaj zamieszczony. Pierwsze pięć opcji bezpośrednio związanych jest z debugerami i hunkami zawartymi w pliku wykonywalnym. Kolejne opcje to:
• **PROCESS & CRUNCH** – to nic innego jak wczytanie pliku (do dyspozycji mamy Requester), przetworzenie zgodnie z ustawionymi wyżej opcjami, a następnie jego dodatkowa kompresja i nagranie.
• **PROCESS FILE** – opcja analogiczna do poprzedniej, nie uwzględnia tylko kompresji.

MENU SCRIPT

Menu dotyczy budowania i uruchamiania skryptów (makr), dzięki którym można zautomatyzować pracę PowerPackera.
• **CLEAR SCRIPT** – usunięcie zapamiętanego skryptu.
• **LIST SCRIPT** – wyświetlenie zawartości skryptu.
• **SCRIPT LOG FILE** – ustawienie nazwy i miejsca kreacji pliku zawierającego raport po wykonaniu makra.
• **DESTINATION DIR** – ustalenie katalogu docelowego dla grupy plików obrabianych przy pomocy skryptu.
• **START RECORDING** – rozpoczęcie zapisywania skryptu. Po uruchomieniu opcji program jest gotowy do zapisywania kolejnych kroków makra. Wpisywanie to nic innego jak normalna praca z PP tylko tyle, że całe pakowanie nie odbywa się od razu, tylko po zapisaniu i uruchomieniu całego skryptu.
• **STOP RECORDING** – zatrzymanie zapisywania makra.
• **DELETE COMMAND** – kasuje wskazane miejsce skryptu. Każdy „krok" ma swój numer. W ten sposób możemy np. ze skryptu z dziesięcioma „krokami" skasować środek wpisując numer 5.
• **INSERT COMMAND** – wstawia nowy rozkaz za komendą o podanym w tej opcji numerze porządkowym w naszym skrypcie.
• **END INSERT** – wstawia nowy rozkaz (lub rozkazy) na koniec całego makra.
• SKIP CRUNCHED FILES – opcja zmusza PP do pomijania spakowanych plików.
• **DELETE SOURCE FILES** – opcja powoduje skasowanie plików źródłowych po wykonaniu na nich operacji.
• **DELETE SOURCE QUICK** – opcja działa w zasadzie tak samo jak poprzednia. Jednakże plik źródłowy zostaje skasowany przed nagraniem docelowego. Opcja wprost wymarzona dla posiadaczy np. tylko stacji dysków, kiedy to nagranie pliku docelowego nie miałoby sensu z powodu braku miejsca na dysku. Po skasowaniu źródłowego taka sytuacja nie będzie miała miejsca.
• **EXECUTE SCRIPT** – rozpoczęcie wykonywania skryptu. Przerwanie możliwe jest po naciśnięciu prawego klawisza myszki.

Jeszcze kilka słów na temat skryptów. Po tym krótkim opisie zawartym powyżej wiele osób może nie zrozumieć całej idei. Do czego ma to służyć i w czym pomóc? To proste. Pomyślmy, że mamy np. do spakowania wszystkie pliki z katalogu „df0:c", a także chcemy spakować pliki znajdujące się w „dh2:texty" i w „dh0:c" (razem prawie tysiąc plików). W zasadzie jest możliwe siedzenie przy programie i krok po kroku pakowanie pojedynczych plików z podanych wyżej nośników. Jednakże dużo wygodniejsze byłoby nakazanie programowi aby spakował wszystkie pliki sam. Uruchamiamy zapisywanie makra i postępujemy, jakbyśmy chcieli spakować te pliki, zaznaczając jednak całe katalogi. W naszym przypadku zamiast niespełna tysiąca wywołań requestera robimy to trzy razy. Po uruchomieniu skryptu PP sam wszystko popakuje i ponagrywa tak jak powinno być.

MENU AREXX

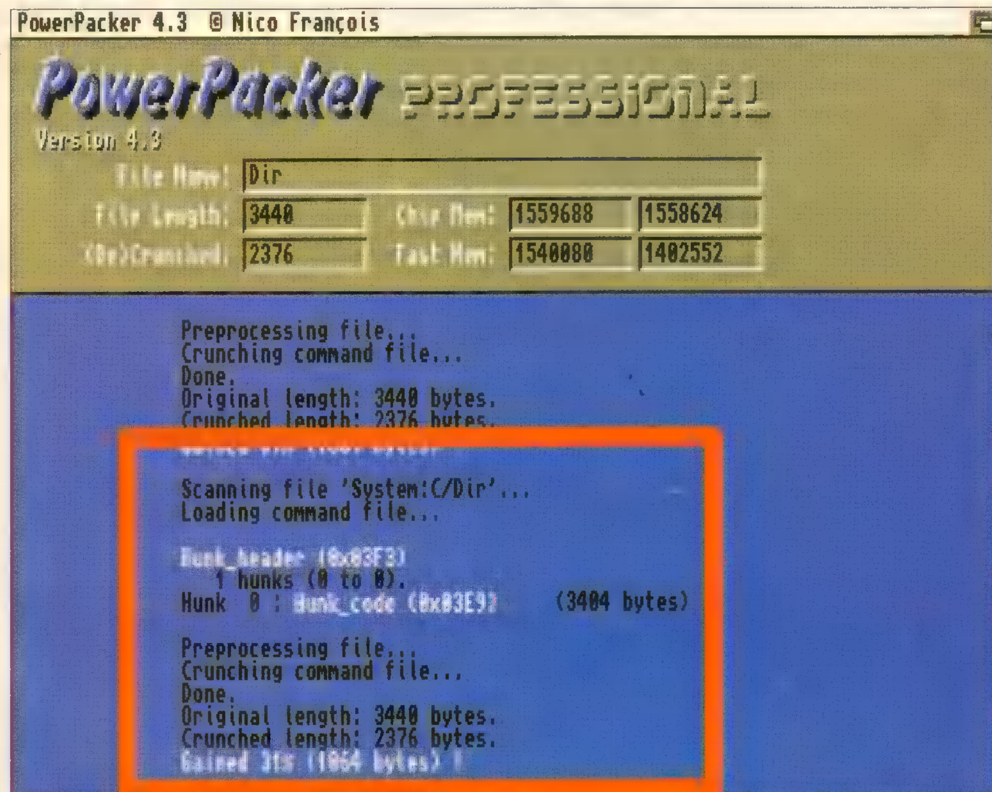
Ponieważ PP ma możliwość współpracowania z Arexxem, możliwe jest też używanie skryptów w tym języku.
• **EXECUTE SCRIPT** – uruchomienie skryptu Arrexa (programik RexxMast musi być aktywny).
• **ASSIGN SCRIPT** – wpisanie pod „wolne" opcje dowolnego skryptu w ARrexie.
• NOT ASSIGNED – to właśnie pola, w których możemy mieć umieszczone nasze własne skrypty w ARrexie. Każde takie pole ma swój numer. Pól jest 10 i każde z nich możemy zaktywizować klawiszami [Amiga] + numer pola wyłączając dziesiąte, które aktywizujemy poprzez naciśnięcie [Amiga] + [0].
• **LOAD SCRIPTS** – załadowanie skryptów.
• **SAVE SCRIPTS** - nagranie skryptów

Na koniec spróbuję przedstawić na przykładzie pakowanie pliku. Powiedzmy, że mamy np. w katalogu „system:c" plik „dir", który chcemy spakować z efektywnością VERY GOOD. W menu Prefs/effeciency ustawiamy VERY GOOD. W menu PROJECT wybieramy LOAD FILE. Ukaże nam się requester do wyboru pliku. Wchodzimy do „system:c" (jak to zrobić to już nie będę tłumaczył – standartowa obsługa requestera) i wybieramy plik DIR klikając na nim dwa razy lub klikając raz, a następnie na OK. PP zacznie pakować plik DIR. Na ekranie powinna ukazać się nam ramka ze wskaźnikiem ile zostało już spakowane. Po zakończeniu na ekranie ukażą nam się komunikaty zaznaczone na ilustracji czerwoną ramką.

Z tekstu dowiadujemy się w jakim procencie program DIR został spakowany, dostajemy informację o oryginalnej długości, a także o nowej długości, po spakowaniu. Jeśli to wszystko odpowiada nam, z menu Project wybieramy opcje SAVE FILE i nagrywamy spakowany plik pod interesującą nas nazwą i w interesującym nas miejscu (tu znowu czeka nas obsługa requestera). Po tych operacjach plik DIR zmniejszył swoją objętość o 1064 bajty. To niewiele, jednakże sam plik miał małą długość, więc trudno się dziwić, że tylko tyle udało nam się zaoszczędzić.

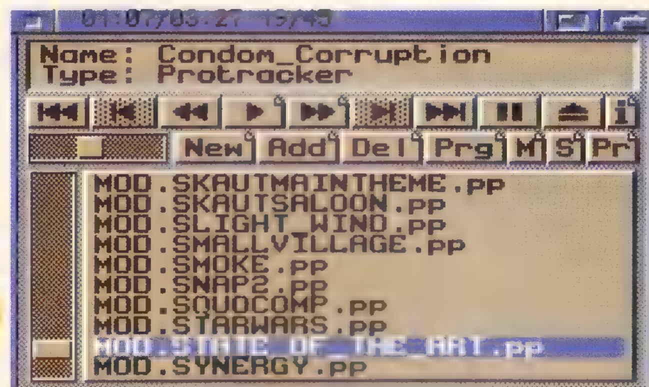
W tym krótkim opisie nie udało mi się wyczerpać tematu, ale myślę, że każdy, kto się nim interesuje, używając mojego opisu będzie w stanie dojść do perfekcji w obsłudze PP i wszystkimi jego opcjami.

Sebastian Streich



Gramy!

„Na odcinku" playerów muzycznych Amiga trzyma się nieźle. Przyszła więc pora [redacted] przegląd najciekawszych odgrywajek.



Zapewne każdy amigowiec wie, co to takiego moduły muzyczne. Przyznam się, że to właśnie od modułków, zaczęła się moja przygoda z „profesjonalnym" użytkowaniem komputera (wcześniej, jak wielu z Was, tylko grałem). Moją pierwszą odgrywajką był... Filemaster 2.208. Był to program, który bez problemu można było odpalić na gołej A1200 bez twardziela i zostawało jeszcze trochę miejsca na dłuższe moduły. Ponadto program miał całkiem niezły, wewnętrzny player, który potrafił nawet pokazywać odgrywane patterny, tempo itp. Nie nadawał się za to zupełnie do odgrywania modułów wielokanałowych (ScreamTracker, Fasttracker, DigiBooster itd.), a ponadto nie zawsze były potrzebne wszystkie jego funkcje.

Gdy mój zestaw komputerowy rozszerzyłem o twardy dysk, [redacted] mój zbiór modułów bardzo się powiększył, postanowiłem znaleźć kilka typowych playerów, które potrafiłyby odgrywać wszystkie formaty (no, prawie wszystkie) oraz rozpakowywać spakowane i zarchiwizowane (XPK, PowerPacker, Lha, Lzx, Zip itp.) moduły. Chciałem też, aby odsłuchiwaniu moich ulubionych melodii towarzyszyły odpowiednie efekty wizualne – różne wskaźniki, liczniki (kafelki, duperelki... – przyp. RB) itp. Nie zawsze jednak zdawało to egzamin, gdyż rozbudowane odgrywajki zajmowały miejsce w pamięci, [redacted] tej miałem nadal tylko 2 MB. Trzeba więc było poszukać programów, które miałyby wszystkie najważniejsze funkcje, ale pozwalałaby na odgrywanie modułów wielkości około 1 MB i większych. Tak trafiłem na SmartPlay, TPlayer i PS3M. Dopiero niedawno, gdy moja konfiguracja została trochę podreperowana (turbo, HD, Fast), mogłem sięgnąć po najbardziej rozbudowane programy. Należą do nich z pewnością EaglePlayer, Delitracker, DasModPlayer (pod MUI) i HippoPlayer.

1. BIDA

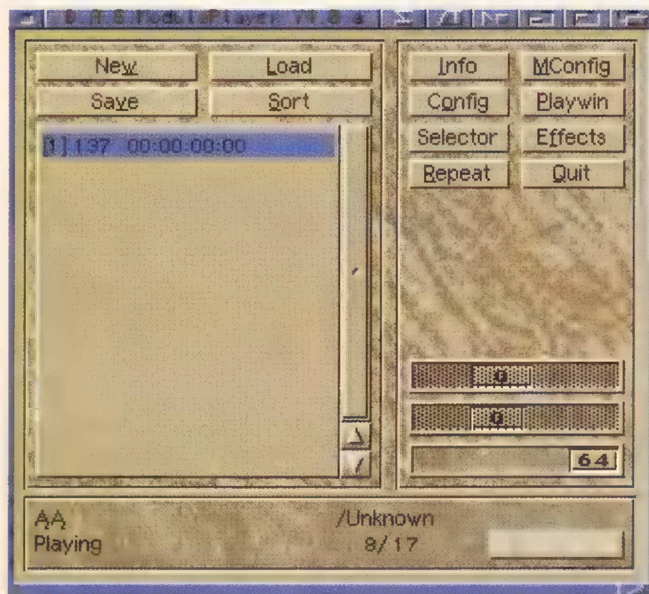
„Małych" playerów używają głównie użytkownicy słabszych konfiguracji (wiadomo – im mniej pamięci zajętej przez program, tym więcej zostaje na moduł), choć „maluchy" goszczą również na twardzielach potężnych maszyn. Jeśli bowiem ktoś lubi słuchać modułów w tle (np. podczas pisania tekstu, rysowania itp.), nie potrzebuje rozbudowanej odgrywajki z mnóstwem migających wskaźników, skoro i tak ich nie obserwuje. Moim zdaniem, w klasie „maluchów" rządzą TPlayer i SmartPlay.

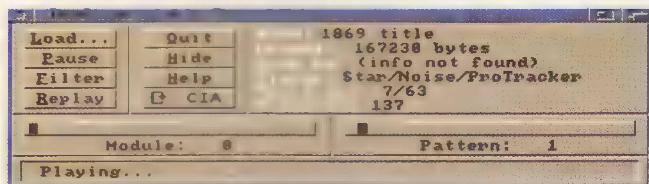
TPlayer został napisany przez Thoma z Union i jest typową pchełką – [redacted]jmuje niecałe 40 KB. Rozpoznaje moduły w standardzie Star/Noise/ProTracker, MED, OctaMED, ponadto potrafi odgrywać moduły spakowane XPK lub PowerPackerem. Posiada funkcję ponownego odgrywania utworu, przyspieszania odgrywania, [redacted]nia po patternach, włączenie/wyłączenie filtra, pauzę. Wyświetla nazwę każdego modułu, rodzaj playera, [redacted] autora, pozycję aktualnie odgrywaną itp. Jest prosty w obsłudze i wygląda schludnie (wow, co za określenie! – przyp. RB). Jednym słowem [redacted]łe rozwiązanie dla użytkowników, [redacted]rzy chcą oszczędzić jak [redacted] cennej pamięci.

Drugim playerem jest programik teamu Xtreme Intelligence o nazwie SmartPlay. Jest [redacted] dość stary produkt, bo z 1993 roku, ale mimo swoich małych rozmiarów (35 KB) zmieszczono dużo [redacted] przydatnych funkcji niż w wyżej [redacted] TPlayerze. Mamy [redacted] (na wzór magnetowidu), [redacted] nie tylko głośność, ale [redacted] balansu, sposób od[redacted] utwory/ciągle ten sam), ponadto mamy informacje o au[redacted], nazwie utworu, procentach od[redacted] typie. Doszły też nowe [redacted] rozpakowywanie archiwów Lha, wgrywanie modułów do pamięci [redacted], podwójne buforowanie oraz edytor [redacted] ustalania programu odgrywania melodii. SmartPlay nie potrafi niestety odgrywać modułów wielokanałowych, [redacted] MED-y tylko z pomocą specjalnej, dodatkowej biblioteki.

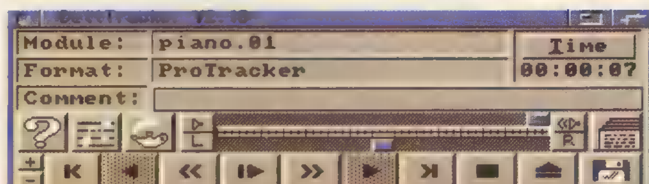
2. BAJER

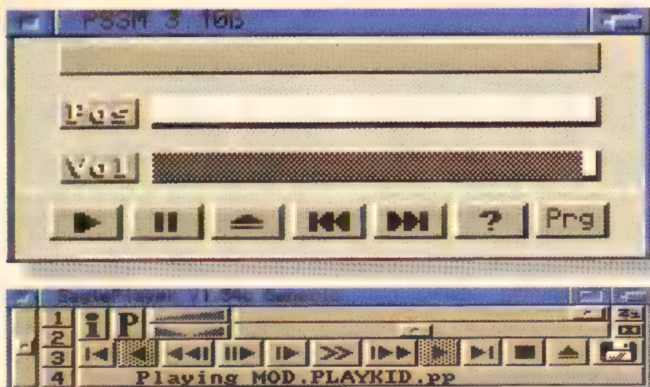
Programem, który cieszy się chyba największym powodzenie wśród amigowców, jest HippoPlayer – ciągle usprawniane (ostatnia wersja z











19.04.1997 r.) „dziecko" fina Kari-Pekka Koljonena. Program jest shareware (dodam, że wersja nie zarejestrowana nie posiada żadnych ograniczeń). Oprócz standardowego panelu obsługi mamy możliwość dowolnego ustawiania tytułów, obsługę archiwów XPK, PowerPacker, Lha, Lzx, Zip, ogromną ilość opcji (ładowania, wyświetlania, odgrywania, obsługi modułów S3M, standardu AHI). Ilość opcji jest naprawdę ogromna, co w połączeniu z około 28 rozpoznawanymi formatami modułów I kilkoma „upiększaczami" (Analyzer, PatternScope, FreqAnalyzer i inne) czyni HippoPlayera jednym z najlepszych odtwarzaczy modułów. Do jednego można się przyczepić – wspomnianych wyżej programików wspomagających mogłoby być więcej. Polecam jednak ten program ze względu na prostotę obsługi, mnogość opcji, ■ przede wszystkim na ciągłe uaktualnianie i przystosowywanie do nowych wymagań użytkowników.

Kolejną, bardziej rozbudowaną i wymagającą odgrywajką jest Delitracker autorstwa Petera Kunatha i Franka Riffela z Niemiec. Podobnie jak HippoPlayer, Deli jest programem shareware. Ma trochę mniejszą ilość opcji konfiguracyjnych, ale wyprzedza poprzednika ilością rozpoznawanych formatów (ponad 50) i dodatków (zwane tutaj „genies" – ok. 20). Te ostatnie nie są sztywnie określone ilościowo, jak to miało miejsce w programie Hippoplayer, ich ilość można dowolnie zwiększać poprzez dogrywanie kolejnych (np. z Aminetu). Podobnie ma się sprawa ■ dodatkowymi playerami, które w zależności od potrzeby można dodawać. Jeszcze jedną zaletą związaną z dodatkowymi playerami jest sposób ich używania. Podczas gdy ■ Hippoplayerze, aby uzyskać dodatkowe formaty, należy wgrać plik o nazwie HippoPlayer.group, DeliTracker pozwala na wybranie z menu jednego lub kilku wybranych playerów. Dzięki temu można oszczędzić nieco pamięci. Zużycie RAM-u można ograniczyć także poprzez zredukowanie wyglądu głównego okienka programu – wszystkie niepotrzebne wyświetlacze i napisy można odłączyć (odznaczyć w memu po naciśnięciu RMB). Program też doskonale radzi sobie z archiwami Lha oraz z pakerami PowerPacker i XPK. Nie rozpoznaje za to archiwów Lzx. Nie jest to może odgrywajka najlepsza, tym niemniej jedna z najbardziej popularnych. Jest bardzo uniwersalna, co pozwala podpinać ją jako standardową do wielu programów, np. aminetowy Filer czy choćby Opus5 (za pomocą specjalnych Arexx-owych skryptów).

Pora na najbardziej rozbudowany (IMHO) amigowy player – EaglePlayer. Jego autorami są Henryk Richter i Jan Blumenthal, ■ najnowsza wersja, jaką posiadam, nosi numer 1.54 ■ 24.01.1995 roku. Program jest oczywiście shareware. Co w nim takiego nowego i wyjątkowego? Otóż posiada naprawdę ogromną ilość opcji (nowe to m.in. możliwość dowolnego wyłączania kanałów czy odtwarzanie całego katalogu modułów w losowej kolejności). Ponadto dowolne konfigurowanie całości, rozpoznawanie wszystkich popularnych archiwizerów (nawet CrunchMania), ogromna ilość playerów (ponad 110, nowe ciągle napływają do Aminetu), sporo bardzo starannie wykonanych, kolorowych dodatków (od prostych QuadraScope'ów, aż do całoekranowej odgrywajki o nazwie HiFi – wygląd wieży stereo). Muzykę można nie tylko odsłuchać, ale też „zobaczyć" (a mówią, że synestezja to tylko środek literacki ;). Sam EaglePlayer jest programem mocno pamięciożernym, ■ dodatkowe playery I dodatki sprawiają, że bez dodatkowej pamięci Fast się nie odejdzie (na „gołej" A1200 można tylko uruchomić program z krótkim modułem, ■ po załadowaniu kilkudziesięciu playerów po prostu nie starcza pamięci nawet na najkrótszy moduł!). Ponadto dość istotną sprawą jest szybki procesor, który pozwala na prawidłowe (czytaj: bez opóźnień) wyświetlanie wszystkich dodatków (u mnie na 040/40 MHz, po włączeniu czterech programów dodatkowych zajętość procesora wynosi aż 97-98%).

Ostatnią odgrywajką, jaką chciałbym przedstawić, jest D.A.S. Module Player, który wyróżnia się kilkoma szczegółami od opisanych wcześniej playerów. Najważniejszą sprawą jest to, że potrzebuje do pracy zainstalowanego systemu MUI (Magic User Interface). Z tego powodu program wygląda trochę ciekawiej od strony graficznej (oczywiście zależy, jak skonfigurowaliśmy sobie MUI) od innych playerów, ale potrzebuje do poprawnej pracy dużo więcej wolnej pamięci i szybszego procesora (wymagania MUI). Kolejną różnicą jest sposób jego obsługi. Osoby, które przyzwyczajone są do innych odgrywajek, będą trochę zaskoczone. Sposób obsługi jest trochę bardziej skomplikowany, jednak po kilku minutach każdy bardziej obeznany ■ tematem użytkownik, da sobie radę. Program ma także bardzo bogate możliwości konfiguracyjne. Oprócz standardowych, obecnych w innych tego typu programach (rozpoznawanie pakerów i archiwizerów, pełna obsługa odgrywanych modułów, dodatkowe programiki – QScope i Info, ładowanie modułów do pamięci Fast), ma też właściwe tylko dla siebie, np. obsługę przy pomocy joysticka (??? – przyp. RB). Sam program rozpoznaje 15 formatów modułów, jednak za pomocą odpowiednich bibliotek można ten zestaw rozszerzyć. Warto wspomnieć, że niektóre playery mają opcje, które definiujemy oddzielnie dla każdego z nich. Pozwala to jeszcze bardziej przystosować program do swoich wymagań i posiadanego sprzętu. Program jest wart polecenia każdemu użytkownikowi, u którego poprawnie działa system MUI. Posiada spore możliwości i posiada estetyczne wykonanie.

To, moim skromnym zdaniem, najciekawsze propozycje. Każdy, w zależności od posiadanego sprzętu, może znaleźć coś dla siebie. Życzę miłego słuchania.

Baron Jack
(Jacek Pietruszczak)

PS. Opisywane playery znajdziesz na naszym bieżącym coverCD.

Modemy cz.3

Tak jak obiecałem w poprzednim numerze, dzisiaj kontynuować będę opis podstawowej konfiguracji terminali.

Na początek dziękuję wszystkim, którzy przejawili swoje zainteresowanie pisząc do mnie na mój adres e-mail. Szkoda, że doczekałem się pytań tylko z ich strony, są bowiem przeze mnie traktowani jako bardziej zaawansowani użytkownicy, a tekst kierowany był raczej do tych mniej obeznanych. Dobrze jednak, że temat się spodobał.

Zakończyliśmy na opcjach SERIAL. Dzisiaj czas na MODEM SETTINGS. Podobnie jak za poprzednim razem, aby dostać się do tego menu, należy wcisnąć i przytrzymać prawy klawisz myszki, a następnie odnaleźć podmenu MODEM SETTINGS w menu SETTINGS. Na początku zainteresować nas powinna „zakładka"

MODEM COMMANDS,

a w niej:

- **Modem initialization command** (lub w innych programach: Modem init command, Modem init string lub po prostu Init string). Jest to ciąg komend wysyłanych przez komputer do modemu tuż po uruchomieniu programu (może być to terminal, ale niekoniecznie, podobnie ma się przy np. Miami). Najczęściej spotykaną komendą jest ATZ, czyli po prostu komenda powodująca ustawienie standardowych (nagranych przez użytkownika lub producenta) parametrów. W Termie występują również (na ogół na końcu każdego ciągu znaków) znaczki: „\r". Oznaczają one przejście do następnej linii w terminalu, czyli po prostu ENTER, tylko nie wciśnięty przez nas, a przez komputer. Te dwa znaki powinny występować prawie po każdej komendzie jaką wpiszemy, w innym przypadku komputer wyśle zapisane przez nas znaki, ale ich nie potwierdzi.
- **Modem exit command** (nie w każdym programie terminalowym występuje ta opcja). Podobnie jak w poprzednim wypadku, z tą różnicą, że ta komenda wysyłana będzie bezpośrednio przed wyjściem z programu. Standardowo również ustawione na ATZ.
- **Hang up command.** Tu warto wytłumaczyć, co oznacza Hang Up. Jest to po prostu odłożenie „słuchawki" (zerwanie połączenia). Tutaj wpisujemy ciąg znaków, który zostanie wysłany do modemu po wybraniu z menu opcji Hang Up. Najczęściej wpisuje się ~~~+++~~~ATH, lub +++~~~ATH. Co to wszystko oznacza? A więc znak „tylda" (uzyskujemy go po przyciśnięciu klawisza SHIFT i lewego górnego klawisza znajdującego się nad TAB) to nic innego jak półsekundowe wstrzymanie wykonywania dalszej części stringu. Jak łatwo się domyślić, trzy takie znaczki oznaczać będą 1,5 sekundowe opóźnienie. Kolejnymi znaczkami są „+++". Jest to ciąg powodujący przejście do trybu komend modemu. Kolejna komenda to ATH, czyli po prostu odłożenie słuchawki. W przypadku Terma Hang Up command wyglądać powinien następująco: +++\r~~~ATH, czyli po prostu to samo co wcześniej z dołączeniem komend „enter".

MODEM RESPONSES

W tej zakładce określamy programowi jak zgłaszać będzie modem różnego rodzaju zachowania. Tak np:

- **No carrier message.** Tekst wysyłany przez modem w wypadku braku połączenia. Najczęściej jest to: NO CARRIER.
- **No dial tone message**. Tekst wysyłany przez modem w wypadku, kiedy po podniesieniu przez niego słuchawki nie zostanie wykryty charakterystyczny, ciągły sygnał centrali. Najczęściej ustawione powinno być: NO DIALTONE.
- **Connect message.** Tekst wysyłany przez modem w przypadku połączenia się z innym modemem. Standardowo: CONNECT.
- **Voice message.** Tekst wysyłany przy wykryciu połączenia nie modemowego lub w przypadku dzwonienia do modemu człowieka (w praktyce różnie to była z modemami, które obsługują Voice. Potrafią one w bardzo śmieszny sposób reagować na takie sytuacje). Na ogół ustawienie to ma postać: VOICE.
- **Ring message.** Tekst wysyłany w przypadku wykrycia przez modem sytuacji, kiedy ktoś do niego dzwoni. Standardowo ustawiony RING.
- **Busy message.** Tekst wysyłany przez modem w przypadku, kiedy po wykręceniu (lub przed – różnie to bywa z telekomunikacją) numeru wykryty zostanie sygnał „zajęte". Warto zaznaczyć, że różnie bywa z tym wykrywaniem, Telekomunikacja Polska ma tak różnorodne sygnały zajętości, że niektóre modemy nie radzą sobie z tym i nie wykrywają takiej sytuacji. Niestety, w takim wypadku niewiele możemy poradzić. Standardowo: BUSY.
- **Ok message.** Tekst wysyłany w przypadku potwierdzenia jakiejś komendy. Standardowo: OK.
- **Error message.** Podobnie jak w poprzednim wypadku, tekst ten jednak jest wysyłany w przypadku negatywnej odpowiedzi na komendę. Standardowo: ERROR.

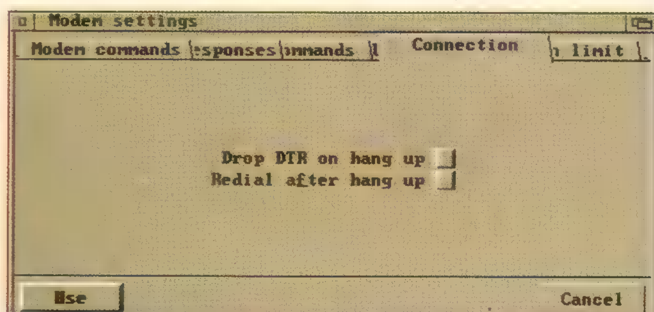
Wszystkie te informacje są dość ważne, ponieważ jeśli nie poinformujemy programu, w jaki sposób modem się do niego „odzywa", nie będzie on w stanie śledzić jego zachowania, a więc nie będzie także w stanie wykonywać niektórych opcji. W zasadzie większość odpowiedzi jest podobna w różnych modemach. Czasami jednak zamiast RING modem potrafi odpowiadać: RINGING lub zamiast OK – OK!. Warto to sprawdzić, najlepiej w instrukcji. Jeśli w niej nie ma, trzeba po prostu popróbować. Wysyłając jakąś komendę do modemu i oczekując na OK lub czekając na dzwonek i obserwując, co napisze nam na terminalu itd.

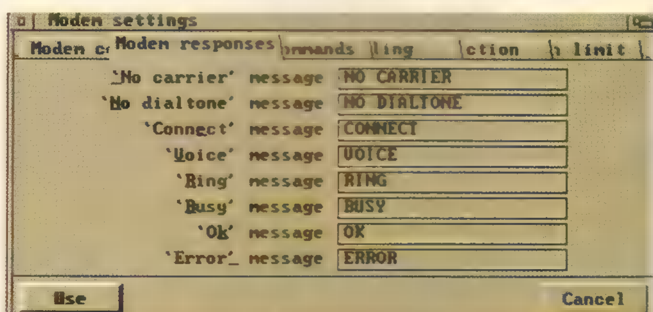
DIAL COMMANDS

Jedna z najważniejszych zakładek. Bez niej nasz modem nie będzie dzwonił używając książki telefonicznej (w innym przypadku, czyli przy dzwonieniu ręcznym, będziemy mogli sami ustalić parametry tuż przed rozpoczęciem dzwonienia) lub będzie dzwonił, ale np. nasza centrala nie będzie potrafiła z tego skorzystać (krótko mówiąc, nie zrozumie sygnału tonowego).

- **Dial command prefix.** Jest to komenda (lub ich ciąg) umieszczana przed numerem, do którego będziemy dzwonić.
- **Dial command sufix** (nie we wszystkich programach). Komenda (lub ciąg), która będzie wysłana po wpisaniu całego numeru. W przypadku Terma jest to jak zwykle „\r".

W jaki sposób to ustawić? Jeśli nie znamy typu ustawienia czy dzwonienie ma być wykonane w sposób tonowy czy impulsowy, to wpisujemy w „prefixie" ATDP dla dzwonienia pulsowego (starego typu centrale) lub ATDT dla dzwonienia tonowego. W jaki sposób zrozumieć ten zapis? Otóż AT to informacja, że to co napiszemy dalej to komendy hayesa, czyli takie komendy, które mogą sterować modemem. Następnie DP (pulsowe dzwonienie) oznacza DialPulse, podobnie w przy-





Modem settings

Modem commands | esponses | ommands | ling | ction | n limit

Modem initialization command: atz\r~

Modem exit command: atz\r

Hang up command: +++\r~~ATH0\r

Do not send modem init/exit commands

Command character send delay (¼s): 0

Use | Cancel

padku DT (dzwonienie tonowe) – DialTone. Proste, prawda?

Sprawa wygląda jednak trochę inaczej, jeśli mamy możliwość ustawienia np. jakimś przełącznikiem sposobu wybierania. W takim momencie ustawiamy tam żądany przez nas tryb wybierania: np. Tone, a w miejscu prefixu nie wpisujemy już DT, zrobi to (na 99%) ■■ nas program. Z tym jednak trzeba uważać. Spotkałem się ■ programami, które posiadały taki przełącznik. Niestety – oprócz tego, że fajnie wyglądał, nic nie robił, ■ więc i tak ustawiałem te parametry ręcznie.

DIALING

• **Redial delay** (czasami w niektórych programach oznaczone jako: dial delay). Jest to czas, który program przeznacza na przerwę po każdej nieudanej próbie dodzwonienia się do wybranego abonenta.

• **Dial retries.** Liczba powtórzeń, jakie ma wykonać program próbując dodzwonić się do wybranego abonenta.

• **Dial timeout.** Czas, po upływie którego próba zostaje uznana ■■ niepomyślnie zakończoną, a nie została również zarejestrowana inna okoliczność np. Busy czy no dial tone. W niektórych programach liczbę tę moż■■ ustawić bardzo dużą, część modemów nie przyjmie jednak większej niż 60 sekund, choć wpisać możemy dowolną liczbę.

▪ **Delay between calls.** Opcja ta występuje chyba tylko w przypadku Terma. Otóż rozróżnia on czy wykonany jest redial, czyli kręcenie tego samego numeru co poprzednio. W tym wypadku używa wartości wpisanej w redial delay. W przypadku jednak, kiedy dzwonimy do kilku abonentów, program korzysta z wartości ustawionej w delay between calls.

• **Treat NO CARRIER as BUSY.** Opcję tę należy uaktywnić, kiedy modem ma kłopoty ■ rozpoznawaniem sygnału BUSY i zamiast niego wysyła no carrier. W takim wypadku program będzie uznawał no carrier jako busy i wszystko będzie ok.

• **Connect auto-baud.** Opcja ta ustawia automatycznie prędkości łącza szeregowego na taką, jaką poda modem po uzyskaniu połączenia. Jest to dobre w przypadku kiedy modem nie ■■ kompresji (patrz dwa odcinki wcześniej), kiedy jednak jest w nią zaopatrzony, lepiej opcję tę pozostawić nieaktywną.

CONNECTION

Mamy tu możliwość ustawienia dwóch opcji:

• **Drop DTR on Hang Up.** Zeruje sygnał DTR czyli DataTerminalReady w przypadku przerwania połączenia przez użytkownika. W zasadzie większość modemów w takim wypadku (czyli kiedy nie wykrywa sygnału na DTR) rozłącza się, ■ więc o to nam chodzi.:)

• **Redial after hang-up.** Kiedy opcja jest włączona, po zakończeniu aktualnego połączenia modem przechodzi ■ tryb wybierania kolejnego numeru z listy, oczywiście tylko w przypadku, kiedy do dzwonienia zaznaczyliśmy kilka numerów.

I to w zasadzie wszystko jeśli chodzi o ustawienia modemu. Na koniec jeszcze kilka ciekawych dodatków, które mogą się przydać w przypadku ustawiania parametrów dzwonienia.

• ATDTxxxxxx – modem wykręci numer ■ trybie tonowym, ■ numer ten należy wpisać zamiast iksów.

• Znak „," wstawiony gdzieś po komendzie ATDT (lub ATDP) spowoduje krótką pauzę (można stosować więcej niż jeden znak przecinka).

• „W" – oczekiwanie na sygnał centrali, również możliwość ustawienia tej litery w dowolnym miejscu.

▪ ATDT0w700..... – komenda ta spowoduje wykręcenie cyfry „0" i oczekiwanie na sygnał centrali. W przypadku jej wykrycia rozpocznie wykręcanie dalszej części numeru czyli 700....

• ATDT0,,,700 – podobnie jak w poprzednim przypadku, modem jednak odczeka jakiś czas (w tym wypadku trzykrotną „dawkę" z racji występowania aż trzech znaków przecinka) i rozpocznie kręcenia dalszej części numeru, bez względu na to, czy wykryje sygnał centrali czy nie.

To było by na tyle, jeśli chodzi o dzisiejszy odcinek. Omówiliśmy wszystkie ważniejsze opcje dotyczące ustawień samego modemu. Do nauki zostało nam już mniej niż więcej. Wszystkich zainteresowanych proszę o korespondencję na adres redakcji lub adres internetowy i do przeczytania w następnym numerze.

Sebastian (Seb McKein) Streich
jm_sstreich@jmenter.com.pl

Modem settings

Modem commands | Dial commands | ling | ction | n limit

Dial command prefix: ATDT

Dial command suffix: \r

Dial mode: Tone

PBX dial command: 0,,,

Use PBX dial command

Use | Cancel

Modem settings

Modem commands | esponses | Dialing | ction | n limit

Redial delay 0:00 min.
Dial retries 100
Dial timeout 1:00 min.
Delay between calls 0:00 min.
Show modem responses
Treat 'NO CARRIER' as 'BUSY'
Connect auto-baud
Dialer abort hangs up
Time to connect 0:00 min.

Use | Cancel

Podpinamy!

Temat archiwizerów wraca jak bumerang! Jako uzupełnienie tekstu Seba przeczytacie, jak „podpiąć" je pod Directory Opusa.

Aby spełnić ten ambitny (??!) cel, będziesz potrzebował następujących programów w katalogu C: LZX, LhA i DMS. Przydałby się także jakiś Opus oznaczony numerkiem 4.x lub 5.x. Jeśli już zaopatrzyłeś się w powyższe programy, możesz przystąpić do dzieła wielkiego PODPINANIA.

Uwaga 1. Zaznaczam na samym początku, że artykuł ten przeznaczony jest dla początkujących lub takich, którzy mają jakiś krążek np. Aminet, lecz nie potrafią z niego nic „wydobyć".

Uwaga 2. Opisałem tu najprostszą drogę do celu. Jeśli ktoś chce „bajerów" (np. ustawić rozpoznawanie archiwum nie po rozszerzeniu, ■ po nagłówku pliku albo pododawać mnóstwo argumentów do składni LZX), radzę sięgnąć do odpowiednich instrukcji.

Na początek...

LhA i LZX

Te dwa programy są do siebie bardzo podobne (jednak tylko w obsłudze), dlatego sposób postępowania w obu przypadkach będzie podobny. Temat numer jeden to:

PRZEGLĄDANIE ZAWARTOŚCI

Opus 4.x

Z menu PROJECT wybierz opcję CONFIGURE. Po ukazaniu się ekranu konfiguracji DOpusa wybierz FILETYPES – czyli definiowanie typów plików, jakie ma rozpoznawać DOpus. Teraz wybierz z menu opcję CLASSES/NEW. W polu FILE CLASS wpisz „Archiwum LZX", a w CLASS ID samo „LZX". Następnie wybierz przycisk NEW ENTRY, kliknij na lupkę i z otwartego okienka wybierz MATCH NAME (napis w polu obok lupki zmieni się z MATCH na MATCH NAME). W polu obok wpisz „*.lzx" (oczywiście bez cudzysłowów), wciśnij [ENTER] i wybierz OKAY, aby powrócić do poprzedniego ekranu. Wybierz przycisk NEW. Z okienka, które się pokazało wybierz „Archiwum LZX" (nie pomyl z „Archiwum X" :-), a objawi Ci się nowy ekran. Z okienka EVENTS (na górze) wybierz DOUBLE-CLICK, teraz kliknij na NEW ENTRY i na COMMAND (zmieni nazwę na AMIGADOS). W polu obok wpisz „C:LZX l {f}" (ciągle bez cudzysłowów) i wciśnij [ENTER]. W oknie Flags poniżej wyszukaj suwakiem „OUTPUT TO FILE" i postaw przy niej „ptaszka". Podobnie zaznacz flagę „DO ALL FILES" Wybierz OKAY, znowu OKAY (możesz zapisać dokonane zmiany klikając na SAVE) i jeszcze raz OKAY, a znajdziesz się w DOpusie. Teraz znajdź jakieś archiwum LZX i kliknij na nim dwa razy. Jeśli wszystko zrobiłeś poprawnie, to obejrzysz sobie jego zawartość. Jeśli chcesz zrobić to samo dla LhA, postępuj jak wyżej, zmieniając tylko wszędzie nazwę LZX na LhA.

Opus 5.x

Program ten standardowo wyposażony jest w „przeglądarkę" archiwów LhA/LZX, więc temat przeglądania archiwów pominiemy.

TWORZENIE ARCHIWUM

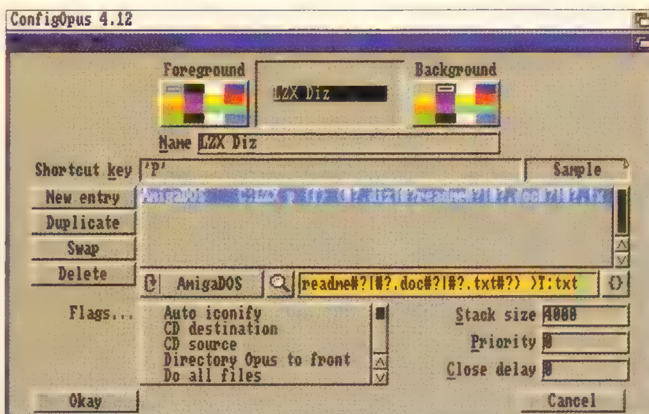
Opus 4.x

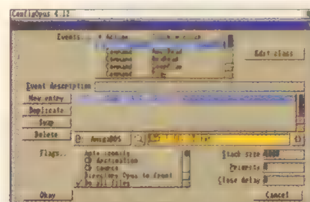
Uruchom program konfiguracyjny i wybierz pole BUTTONS. Kliknij teraz na dowolne puste pole, aby zdefiniować nowy przycisk. Na otwartym ekranie, w polu NAME wpisz „LZX Add" i wciśnij [ENTER]. Możesz teraz dobrać kolor przycisku (BACKGROUND) i kolor tekstu (FOREGROUND). Kliknij na pole NEW ENTRY, a następnie na pole z napisem COMMAND (zmieni się na AMIGADOS). W polu obok wpisz „C:LZX -r -x -e a {d} {RsPodaj nazwę archiwum LZX} {O}" Uwaga! Zachowaj pisownię wielkich i małych liter!. W okienku FLAGS (na dole) zaznacz „ptaszkiem": „CD SOURCE", „DO ALL FILES", „OUTPUT WINDOW", „RECURSIVE DIRECTORIES" i „RESCAN DESTINATION". Kliknij na OKAY, znowu na OKAY i ponownie na OKAY (lub SAVE, jeśli chcesz zapisać dokonane zmiany). I to wszystko. Teraz kiedy znajdziesz się w DOpusie, sprawdź, jak to działa. W tym celu zaznacz kilka plików/katalogów i kliknij na stworzonym przez siebie przycisku „LZX Add", wpisz nazwę archiwum np. „blabla" i wciśnij [ENTER] – jeśli wszystko jest OK, to w docelowym oknie (nie w tym, w którym zaznaczyłeś pliki!) znajdziesz archiwum „blabla.lzx". Jeśli teraz na nim dwa razy klikniesz, otrzymasz spis jego zawartości (o ile zastosowałeś się do wskazówek zawartych w punkcie OBEJRZENIE ZAWARTOŚCI ARCHIWUM). Jeśli będziesz chciał dodać do archiwum jeszcze jakieś pliki, postępuj tak samo, jak w przypadku tworzenia nowego archiwum, pamiętając jednak o tym, aby ■ oknie docelowym znajdowało się archiwum, do którego chcesz coś dołączyć i aby przy archiwizacji nowych plików podać nazwę już stworzonego archiwum (może być bez rozszerzenia .lzx). LZX sam postara się o dołączenie ich do już istniejącego archiwum.

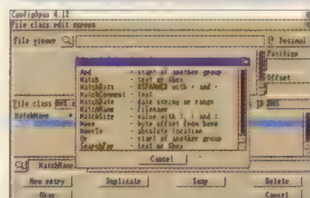
Opus 5.x

Z menu LISTERS wybierz opcję EDIT LISTER TOOLBAR. Kliknij na jakiejś zbędnej ikonce z okienka TOOLBAR (zacznie migotać) i skasuj ją przez wybranie przycisku ERASE. Wybierz przycisk EDIT i upewnij się, że w okienku po lewej podświetlona jest opcja LEFT. W polu NAME wpisz „LZX Add". Kliknij na gadżet znajdujący się obok napisu IMAGE i wybierz ikonę (np. „LZXAdd.small"). Teraz wybierz przycisk EDIT FUNCTION. W otwartym okienku kliknij na ADD, a następnie na COMMAND (zmieni się na AMIGADOS). W polu obok wpisz „C:LZX -r -x -e a {d} {RsPodaj nazwę archiwum LZX} {O}" Uwaga! Zachowaj wielkie i małe litery, tak jak w przykładzie!. W okienku FLAGS (na dole) zaznacz „ptaszkiem": „CD SOURCE", „DO ALL FILES", „OUTPUT WINDOW", „RECURSIVE DIRS" i „RESCAN DEST". Kliknij na USE, znowu na USE i na SAVE. Teraz w każdym listerze (to taki rodzaj okienka w Opusie 5) będziesz miał nową ikonkę „LZX Add". Aby przetestować działanie nowej opcji zaznacz kilka plików/katalogów, określ lister docelowy przez wybranie opcji MAKE DEST (pojawi się napis DEST) i kliknij na ikonkę „LZX Add". Wpisz nazwę archiwum np. „blabla" i wciśnij [ENTER] – jeśli wszystko jest OK, to w docelowym listerze (ale mi się spolszczyło) znajdziesz archiwum „blabla.lzx". To był sposób na utworzenie nowego archiwum, jeśli natomiast chcesz dodać pliki do już istniejącego, kliknij na tym archiwum, określ nowo powstały lister jako DEST (docelowy), zaznacz pliki/katalogi, które chcesz dodać i kliknij na ikonkę COPY (ta z dwiema kartkami) lub po prostu przenieś je do docelowego listera trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy. Jeśli wszystko jest w porządku, dodane do archiwum pliki/katalogi pojawią się po prostu w listerze docelowym (to tak, jakbyś kopiował pliki z katalogu do katalogu). I to wszystko!

Dla LhA postępuj jak wyżej, zmie-







niając tylko nazwy LZX na LhA.

ROZPAKOWYWANIE

Opus 4.x

Najwygodniej rozpakowywać archiwa przez tzw. click-m-click. Wygląda to tak: klikamy raz na archiwum, puszczamy przycisk, szybko przenosimy wskaźnik myszy na okno obok i klikamy na nim raz (spróbuj na normalnym pliku – w wyniku click-m-click powinien zostać skopiowany). Jeśli ktoś nie ma refleksu, może po prostu przeciągać pliki (jak w Workbenchu), pod warunkiem jednak, że w menu OPERATION/GENERAL Opusa ma wybraną opcję CLICK-M-CLICK DRAG. Jeżeli komuś w ogóle nie odpowiada taki sposób, może stworzyć przycisk, za pomocą którego będzie rozpakowywał archiwum (w tym celu powtarzamy czynności opisane przy okazji pakowania, zmieniając tylko dane wpisywane na ekranie BUTTON EDIT.

Wróćmy do click-m-click. Przejdź do programu konfiguracyjnego. Wybierz Filetypes, a potem na „Archiwum LZX". Z okna EVENTS wybierz CLICK-M-CLICK. Kliknij na NEW ENTRY i zmień gadżet COMMAND na AMIGADOS. Obok wpisz, zachowując wielkie i małe litery: „C:LZX x {f}". Jeżeli zamiast „{f}" napiszesz „{RsPodaj plik do rozpakowania}", to będziesz mógł rozpakowywać tylko wybrane pliki z archiwum. W okienku FLAGS zaznacz „OUTPUT WINDOW", „CD DESTINATION" I „RESCAN DESTINATION". Jeśli chcesz, aby okno CLI, pojawiające się podczas rozpakowywania, zamykało się dopiero po naciśnięciu lewego przycisku myszy, w polu CLOSE DELAY (po prawej stronie) wpisz „-1". Teraz wybierz OKAY, znowu OKAY i jeszcze raz OKAY (lub SAVE). Gdy znajdziesz się w DOpusie, wybierz jakieś archiwum I wykonaj click-m-click. Jeśli wszystko zagrało, to pliki z wybranego przez Ciebie archiwum znajdą się w oknie docelowym.

Jak masz postępować z LhA, nie muszę Ci już chyba mówić.

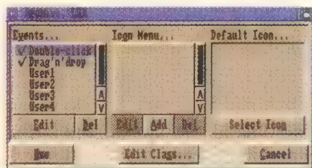
Opus 5.x

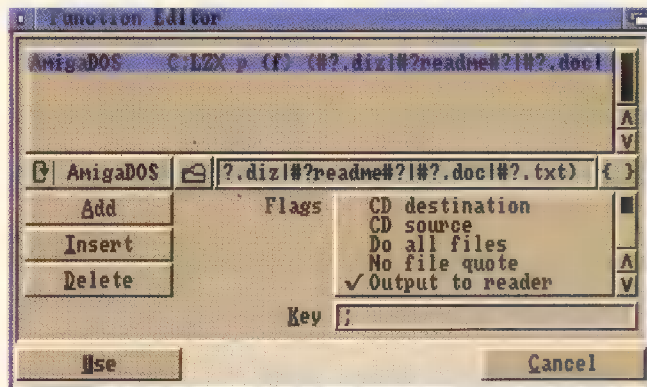
Kliknij na archiwum (otworzy się nowy lister). Zaznacz wybrane pliki, wybierz lister docelowy (DEST) i kliknij na ikonce COPY. Prawda że proste?

.DIZ, README I TAKIE TAM...

Niektóre archiwa zawierają pliki pozwalające szybko zapoznać się z zawartością danego archiwum, bez konieczności jego rozpakowywania. Są to z reguły pliki z rozszerzeniami „.diz", „.ReadMe", „.doc" lub „.Txt". No to podpinamy...







Opus 4.x

Tym razem posłużymy się menu. Pozycje menu konfiguruje się tak samo, jak przyciski. Do menu trafiają zwykle komendy rzadziej używane – nie zajmują miejsca w przyciskach. Aby rozszerzyć Twoją znajomość Opusa, zdefiniujemy także tzw. shortcut key – klawisz (lub kombinację), który będzie wywoływał opcję bez potrzeby klikania na nią. Do roboty!

W programie konfiguracyjnym wybierz przycisk MENUS (czyli edycję menu DOpusa) i kliknij na jakąś wolną pozycję. W polu NAME wpisz „LZX Diz", kliknij na przycisk SAMPLE i wciśnij klawisz, jakim będziesz wywoływał tą opcję (np. klawisz [P]). Ponownie kliknij na SAMPLE – gratulacje! Właśnie zdefiniowałeś shortcut key! Wybierz NEW ENTRY i kliknij na COMMAND (jak już wielokrotnie wspominałem, zmieni się na AMIGA DOS). W polu obok wpisz „C:LZX p {f} (#?.diz|#?readme#?|#?.doc#?|#?.txt#?)" i wciśnij [ENTER]. Ufff, teraz z okna FLAGS wybierz „OUTPUT TO FILE". Wciśnij OKAY, OKAY, OKAY (SAVE) i jesteś w DOpusie. Teraz mały test. Zaznacz jakieś archiwum i wciśnij klawisz „P" (lub wybierz z menu opcję „LZX Diz"). Jeżeli wszystko gra, a archiwum zawiera jakieś pliki z rozszerzeniami „.diz", „.ReadMe", „.doc", „.txt", to zostaną one wyświetlone na ekranie.

Opus 5.x

Z menu SETTINGS wybierz opcję HOTKEYS. Wybierz ADD i w polu ITEM NAME wpisz „Command LZX Diz". Gdy wciśniesz [ENTER], pojawi się nowe okno, z którego wybierz ADD i kliknij na przycisk COMMAND, aby zmienić go na AMIGADOS. W polu obok wpisz „C:LZX p {f} (#?.diz|#?readme#?|#?.doc#?|#?.txt#?) >T:txt" i [ENTER]. Ustaw flagę „OUTPUT TO READER", a w polu KEY wpisz klawisz, jakim będziesz wywoływał tę opcję (np. „P"). Kliknij na USE, a potem na SAVE. Teraz sprawdź to w działaniu. Wybierz archiwum i wciśnij klawisz „P" Jeżeli archiwum zawiera jakieś pliki z rozszerzeniami „.diz", „.ReadMe", „.doc", „.txt", to zostaną one wyświetlone w oknie.

W przypadku LhA postępuj tak samo, jednak pamiętaj o wybraniu innego klawisza wywołującego tę opcję.

KASOWANIE PLIKÓW Z ARCHIWUM

No tak, archiwum już masz, jednak naszła Cię nagła potrzeba (proszę bez skojarzeń) usunięcia z niego kilku rzekomo zbędnych plików. Ale jak tego dokonać?! Oto rozwiązanie.

Opus 4.x

Wejdź do programu konfiguracyjnego, wybierz BUTTONS i kliknij na jakiś wolny przycisk. W polu NAME wpisz „LZX Del". Kliknij na NEW ENTRY i zmień COMMAND na AMIGADOS. W polu obok wpisz „C:LZX d {f} {RsPodaj plik do skasowania}", ustaw flagi „CD SOURCE", „OUTPUT WINDOW" i wróć do DOpusa. Teraz zaznacz jakieś archiwum i kliknij na przycisku „LZX Del". W okienku podaj nazwę pliku do skasowania, [ENTER] i koniec. Jeśli chcesz usunąć z archiwum np. wszystkie pliki z rozszerzeniem „.bak", to w okienku wpisz „#?.bak" (znaki „#?" to tzw. maska).

Opus 5.x

Tu sprawa wygląda wręcz banalnie. Kliknij dwukrotnie na jakimś archiwum, a kiedy ukaże się lister, zaznacz w nim pliki do skasowania i kliknij na przycisk DELETE (lub na ikonkę z czaszką i piszczelami).

To tyle w sprawie LZX i LhA. O tym pierwszym możesz dowiedzieć się więcej z mojego artykułu w ACS 1/97.

Disk Masher (DMS)

DMS w odróżnieniu od powyższych, pakuje całą dyskietkę i zapisuje ją jako jeden plik (np. na HD). Przeglądając zawartość różnych kompaktów możesz napotkać pliki z rozszerzeniem „.DMS". Oto sposób, jak z nich skorzystać (oczywiście z pomocą nieocenionego Opusa).

ROZPAKOWYWANIE

Opus 4.x

Przejdź do programu konfiguracyjnego (menu PROJECT/CONFIGURE), wybierz przycisk BUTTONS i kliknij na jakimś wolnym przycisku. W polu NAME wpisz „UnDMS", wybierz NEW ENTRY i przełącz COMMAND na AMIGADOS. W polu obok wpisz „C:DMS Write {f} TO df0: NOTEXT NOPAUSE" Uwaga1: jeśli chcemy rozpakować archiwum na dysk w innej stacji lub na urządzenie symulujące dyskietkę (patrz. ACS 5/97), zamiast df0: wpisujemy np. df2:, RAD: czy FF0:. Uwaga 2: do składni rozkazu można dodać parametr NOVERIFY. DMS nie sprawdza wtedy poprawności rozpakowanych na dyskietkę danych, przez co proces przebiega szybciej. W przypadku jednak tak niedoskonałych nośników, jakimi są dyskietki, nie polecam włączania tej opcji. Lecimy dalej. Ustaw flagi: „DO ALL FILES" i „OUTPUT WINDOW". W okno CLOSE DELAY wpisz „-1", jeśli chcesz, aby okno zamykało się dopiero po naciśnięciu przycisku myszy. Wybierz OKAY, OKAY i OKAY (SAVE). Po znalezieniu się w DOpusie zaznacz jakieś archiwum (archiwa) z rozszerzeniem „.DMS", włóż do stacji czystą dyskietkę i wybierz przycisk „UnDMS". Gdy otworzy się okno, wciśnij [ENTER]. I już. Jeżeli zaznaczyłeś kilka archiwów, to po rozpakowaniu każdego z nich będziesz proszony o zmienienie dyskietki w stacji i wciśnięcie [ENTER] (pamiętaj o odbezpieczeniu dyskietki przed zapisem).

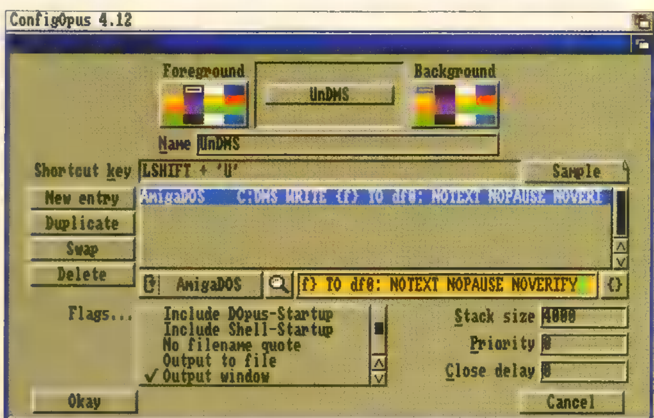
A teraz sposób rozpakowywania z użyciem FILETYPES. Z menu CLASSES wybierz opcję NEW. W polu FILE CLASS wpisz „Archiwum DMS", a obok po prostu „DMS". Kliknij na NEW ENTRY i z okienka, które się ukaże,

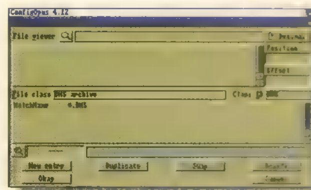
wybierz MATCH NAME. Teraz w polu obok wpisz „*.DMS" I wybierz OKAY. Po przejściu do poprzedniego ekranu kliknij na NEW i z listy wybierz „Archiwum DMS". W oknie EVENTS (na górze) wybierz CLICK-M-CLICK. Kliknij na NEW ENTRY i zmień COMMAND na AMIGADOS. Wpisz „C:DMS Write {f} TO df0: NOPAUSE NOTEXT" i ustaw flagę „OUTPUT WINDOW". Teraz szybko OKAY, OKAY, OKAY (SAVE) i jesteś w DOpusie. Teraz jeśli zaznaczysz archiwum DMS, [redacted] następnie szybko klikniesz na oknie obok, to zawartość archiwum zostanie rozpakowana do df0: (nawet jeśli jego zawartość nie będzie wyświetlona w oknie obok). Oczywiście możesz zmienić df0: na RAD:, FF0:...

A teraz nie wiadomo skąd pojawiam się ja – Rafał Belke – i dorzucam swoje dwanaście groszy. Po pierwsze, flaga „DO ALL FILES". Stosuj ją TYLKO w przypadku rozpakowywania na stację dysków. Jak napisał wyżej Adam, [redacted] przypadku zaznaczenia kilku plików .DMS, program po rozpakowaniu pierwszego prosi o zmianę dyskietki. A spróbuj zmienić dyskietkę w urządzeniu np. RAD:! Po wciśnięciu [ENTERA] program rozpakowuje drugie archiwum, kasując poprzednie itd.

Druga sprawa to instalacja programów/gier zajmujących wiele dyskietek. Przypuśćmy, że [redacted] kilka(naście) plików DMS z grą (np. Capital Punishment sprzedawaną przez ClickBOOM [redacted] pół ceny właśnie [redacted] postaci plików DMS). Możesz oczywiście mozolnie rozpakować pliki na dyskietki i z nich zainstalować grę na HD, jednak lepiej ominąć to słabe ogniwo i rozpakować DMS-y na wirtualne dyskietki. Jeśli mamy sterowniki tworzące takie dyskietki na twardzielu, nie zajmujemy RAM-u i możemy stworzyć ich krocie. Okay, mamy powiedzmy 15 plików DMS I będziemy je rozpakowywać na urządzenia FF0: do FF14: (trzeba najpierw stworzyć odpowiednie dosdrivery i je zamontować). No dobrze, ale w Opusie mamy przycisk rozpakowujący na df0:. Czy zatem trzeba za każdym razem zmieniać komendę podpiętą pod przycisk? Nie! Możemy powielić nasz button i powstawiać w kopie różne urządzenia. W tym celu wchodzimy do BUTTONS, wybieramy opcję COPY BUTTON, klikamy [redacted] przycisk UnDMS, a następnie na puste miejsce gdzieś obok. Wyłączamy opcję COPY BUTTON i wchodzimy do skopiowanego przycisku. Zmieniamy jego nazwę [redacted] np. „UnDMS2FF0" i klikamy na linię polecenia. Owa linia pojawia się niżej. Zmieniamy w niej df0: na FF0:, [redacted] w oknie FLAGS wyłączamy „DO ALL FILES". Teraz OKAY i znów jesteśmy na ekranie z przyciskami. Opisaną wyżej metodą kopiujemy przycisk „UnDMS2FF0" kilka razy, [redacted] następnie dokonujemy edycji skopiowanych przycisków (zmieniamy FF0: na FF1:, FF2: itd. oraz nazwę: UnDMS2FF0 na UnDMS2FF1 itd.). Oczywiście szaleństwem byłoby zrobienie 15 przycisków UnDMS2FFx. W praktyce mamy raczej do czynienia z programami zajmującymi 2-5 dyskietek, dlatego polecam zrobienie 4-6 takich przycisków. Co z resztą? Zamiast setek rzadko używanych buttonów stworzymy jeden – uniwersalny (na dobrą sprawę ten przycisk może być jedynym dotyczącym rozpakowywania DMS w naszym Opusie).

W opisany wyżej sposób tworzymy przycisk, który nazywamy np. „UnDMS2???". Ustawiamy flagę „OUTPUT WINDOW", zmieniamy gadżet COMMAND na AMIGA DOS i obok wpisujemy: „C:DMS Write {f} TO {RsPodaj urządzenie docelowe} NOPAUSE NOTEXT". Od teraz po kliknięciu na archiwum DMS i wybraniu przycisku „UnDMS2???" ukaże nam się okno, do którego wpisujemy urządzenie, na które [redacted] zostać rozpakowane archiwum (np. FF14: – nie zapominaj o dwukropku!). Sądzę, że podobne





„siupy" można robić w Opusie 5, ponieważ jednak nadal używam czwórki, nie mogę tego sprawdzić.

Jeśli nie wiesz, jak instalować wirtualne dyskietki i tworzyć kolejne dosdrivery, zajrzyj do ACS 5/97. Dobra, oddaję głos Adamowi.

Opus 5.x

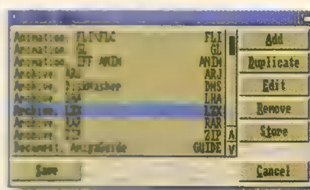
Z menu BUTTONS wybierz opcję EDIT. Teraz kliknij na jakiś wolny przycisk i w polu NAME wpisz „UnDMS". Kliknij na EDIT FUNCTION, wybierz ADD i zmień COMMAND na AMIGADOS. Wpisz „C:DMS Write {f} TO DF0: NOTEXT NOPAUSE NOVERIFY", ustaw flagi „DO ALL FILES" i „OUTPUT WINDOW". Kliknij USE. Teraz zaznacz RIGHT w okienku na górze i w polu NAME wpisz „UnDMS-V". Powtórz całą operację, lecz nie dodawaj tym [redacted] parametru NOVERIFY. Teraz po przejściu do Opusa i zaznaczeniu archiwum (archiwa) z rozszerzeniem „.DMS", włóż do stacji czystą dyskietkę i wybierz przycisk „UnDMS" (prawym przyciskiem wybierzesz przycisk „UnDMS-V" czyli rozpakowanie z weryfikacją. Gdy otworzy się okno, wciśnij [ENTER]. Jeżeli zaznaczyłeś kilka archiwów, to po rozpakowaniu każdego z nich będziesz proszony o zmienienie dyskietki w stacji i wciśnięcie [ENTER].

Sposób drugi. Z menu SETTINGS wybierz FILE TYPES. Kliknij na ADD. W polu NAME wpisz (zamiast „Untitled") „Archiwum DMS", a obok „DMS". Teraz wybierz ADD i kliknij na gadżet powyżej. Z listy wybierz MATCH NAME i wpisz obok „*.DMS". Kliknij na USE. W okienku EVENTS kliknij dwa razy na DOUBLE-CLICK. Wybierz ADD i zmień COMMAND na AMIGADOS. Wpisz „C:DMS Write {f} TO DF0: NOTEXT NOPAUSE", ustaw flagi „DO ALL FILES" I „OUTPUT WINDOW". Kliknij USE, USE, SAVE. Teraz gdy klikniesz na archiwum DMS (najpierw wybierz lister docelowy), to rozpakuje się ono do listera docelowego.

PAKOWANIE DYSKIETEK

Opus 4.x

W programie konfiguracyjnym wybierz przycisk BUTTONS i kliknij na jakimś wolnym przycisku. W polu NAME wpisz „DMS". Wybierz NEW ENTRY i zmień COMMAND na AMIGA DOS. Wpisz „C:DMS Read {RsPodaj nazwę



archiwum DMS} FROM df0:". Zaznacz flagi: „CD SOURCE" i „OUTPUT WINDOW". Wybierz OKAY, OKAY, OKAY (SAVE). Teraz mały sprawdzian: włóż do stacji jakąś dyskietkę, kliknij na okno docelowe (ważne!) i wybierz przycisk „DMS". Teraz podaj nazwę archiwum i dys[redacted] zostanie spakowana, [redacted] archiwum znajdzie się w aktywnym oknie.

Znów mała dygresja Rafała B, przy[redacted] jak sądzę także użytkownikom [redacted] chcesz spakować inne niż [redacted] urządzenie, zamiast df0: wpisu[redacted] symbol tegoż urządzenia. Jeśli [redacted] stworzyć przycisk uniwersalny, [redacted] stworzony przed chwilą button DMS, zmień jego nazwę na np. „DMS???", [redacted] komendę zmień na: „C:DMS Read {RsPodaj nazwę archiwum DMS} FROM {RsPodaj urządzenie źródłowe}". Teraz po wybraniu katalogu docelowego i wybraniu „DMS???" pytany jesteś o nazwę archiwum, a zaraz potem o urządzenie, [redacted] ma być spakowane (nie zapomnij o dwukropku!). Dobra, spadam...

Opus 5.x

Z menu BUTTONS wybierz EDIT i wybierz jakiś wolny przycisk. W polu NAME [redacted] DMS i wybierz EDIT FUNCTION. Wybierz ADD i zmień COMMAND na AMIGA DOS. Wpisz „C:DMS Read „{RsPodaj nazwę archiwum DMS}" FROM df0:". Zaznacz flagi: „CD SOURCE" i „OUTPUT WINDOW". Po przejściu do Opusa włóż do stacji dyskietkę, lister docelowy oznacz jako DEST i kliknij na przycisk „DMS". Teraz podaj nazwę archiwum i dyskietka zostanie spakowana.

Uff... Myślę, że takie łopatologiczne przedstawienie sprawy będzie zrozumiałe dla wszystkich. Jeśli jednak coś nadal jest niejasne albo chcecie, abym rozszerzył temat podpinania pod Opusa najróżniejszych rzeczy (no, może z wyjątkiem prysznica sterowanego przez PCMCIA), to piszcie I dzwońcie do redakcji (adres i telefon w stopce). No tak. To by było na tyle.

Sukcesów
w podpinaniu pod Opusa życzą
Adam Bartniczak, łoś i RU

PS. Info dla Przemysława Puchty! Dzięki za inspirację do napisania tego artykułu.

Obudowa Tower E/Box

Pewnego pięknego dnia powstała obudowa Infinitiv i dała użytkownikom Amigi 1200 możliwość rozbudowy ich maszynek. Potem było długo nic, aż wreszcie pojawił się produkt konkurencyjny. I to POLSKI.

Pierwsze zapowiedzi pojawiły się tuż przed majową Gambleriadą, a na samej imprezie można było podziwiać wieżę w całej okazałości.

NA PIERWSZY RZUT OKA

Obudowa E/BOX wydaje się być zdecydowanie większa niż Infinitiv Micronika i tak jest w rzeczywistości. Obudowę w stosunku do konkurencji poszerzono o 1,5 cm, a wysokość zwiększono o ok. 5 cm. Wrażenie potęgują dodatkowo poziome elementy dekoracyjne. Na pochwałę zasługuje ogólny design produktu, a zwłaszcza diody POWER, HDD i TURBO (to trzeba zobaczyć – istny kosmos). No i oczywiście co najważniejsze – E/BOX jest obudową metalową.

MONTUJEMY

Nie będziemy marnować miejsca na „solucję" montażu, wszystko zostało szczegółowo opisane w instrukcji. Warto zwrócić uwagę na dokładne wykończenie wszystkich elementów wewnętrznych, dzięki czemu nie ma możliwości skaleczenia się. Wielkie brawa należą się Elboxowi za podłączenie podstawowego okablowania przed dostarczeniem obudowy klientowi.

Wieża E/BOX mimo że nierozbudowywalna (w przeciwieństwie do Infinitiv), zapewnia wystarczającą liczbę miejsc na urządzenia. W jej podstawowej wersji zamontować możemy cztery urządzenia 3,5" i trzy 5,25". Dla wszystkich, którym to nie wystarczy, przewidziano dosyć miejsca w środku obudowy na zamontowanie dodatkowego koszyka na na cztery napędy 3,5". Instaluje się go na tylnej ściance bezpośrednio pod zasilaczem. Daje to w sumie możliwość montażu jedenastu urządzeń oraz kompletu kart w slotach ZORRO I karty turbo na złączu procesora Amigi.



Podczas montażu zauważyliśmy dwie bardzo ważne rzeczy, które świadczą o dobrym przemyśleniu całej konstrukcji. Przede wszystkim interfejs klawiatury nie jest, jak to ma miejsce w przypadku wieży Micronika, skomplikowanym urządzeniem, a zwykłą płytką wkładaną bezpośrednio do gniazda klawiatury na płycie Amigi 1200. Drugą nie mniej ważną sprawą jest poprowadzenie kabli zasilania nie przez środek wieży, a z tyłu bocznej ściany (między płytą Amigi, a ścianką zewnętrzną). Pozwala to na zmniejszenie liczny kabli plączących się wewnątrz obudowy. W przeciwieństwie do Infinitiv, w wieży z Elboxu otwory służące do mocowania napędów nie są okrągłe, a podłużne. Dzięki temu nie musimy obawiać się przypadków, w których otwory w napędzie nie pasują do tych w koszyku i przykręcenie urządzenia staje się niemożliwe. Wszystkim, którzy pomyślą, że czepiam się obudowy Micronika lub niesłusznie gloryfikuję produkt Elboxu, powiem że sam musiałem wywiercić w wieży Infinitiv 8 dodatkowych otworów (dobrze, że jest z plastiku), żeby umocować CD-ROM oraz kieszeń dla twardego dysku.

W PRAKTYCE

Muszę przyznać, że Amiga 1200 zamontowana w obudowie E/BOX prezentuje się dużo lepiej niż w konkurencyjnej Infinitiv. Stabilność, ładny design i perfekcyjne wykończenie to główne atuty produktu firmy Elbox.

Najważniejsze jednak, że funkcjonalność opisywanej wieży nie kończy się na ładnym wyglądzie.

Wszystkim niecierpliwie oczekującym na wyjaśnienie podstawowej w sumie kwestii, spieszę z odpowiedzią. Montaż wszelkiego rodzaju kart turbo rozszerzonych o kości pamięci czy kontroler SCSI jest w przeciwieństwie do wieży Micronika bezproblemowy. Obudowa została specjalnie podwyższona, żeby dodanie płyty rozszerzeń Zorro II i zamontowanie karty turbo nie spowodowało kłopotów (por. opis karty Zorro II w ACS 4/97). Więcej jest też miejsca w poziomie, co pozwala na łatwe zamontowanie karty turbo Blizzard z pamięcią na karcie oraz kontrolera SCSI, również rozszerzonego o kość pamięci. Taka „kanapka" w przypadku wieży Infinitiv opierała się niebezpieczne o zasilacz i powodowała wybrzuszenie plastiku. Ponadto W E/BOX-ie bez problemu można zamontować produkowane dotychczas przez firmę Micronik karty rozszerzeń Zorro II. Pasuje nie tylko rozłożenie punktów mocujących, ale także interfejs na gniazdo rozszerzeń Amigi 1200. Nie ma też żadnych problemów z montażem konkretnych kart. Sprawdziliśmy to z kartami MultiFace III, Picasso IV, CyberVision 3D oraz kontrolerem SCSI dla Amigi 2000. Wszystko pasowało idealnie.

Bardzo ważnym aspektem pracy z Amigą zamontowaną w obudowie E/BOX jest fakt, iż wieża zapewnia redukcję zakłóceń elektromagnetycznych powstających podczas pracy procesorów taktowanych wysokimi częstotliwościami (np. PPC, w które wyposażone będą karty Phase5). Zabezpieczeniem przed przedostawaniem się zakłóceń elektromagnetycznych jest blacha stalowa, z której wykonany jest stelaż wewnętrzny oraz górna pokrywa obudowy. Warto podkreślić także, że w wypadku wieży Infinitiv plastik, z którego jest ona wykonana, w ogóle nie ma właściwości ekranujących, co u mnie objawia się zakłóceniami w odbiorze stacji radiowych na falach ultrakrótkich (a mam procesor taktowany zegarem tylko 40 MHz!). Jak firma Micronik uporała się z tym problemem, możesz przeczytać w użytkowych NOWOŚCIACH.

Wydawałoby się, że opisywana obudowa ma same zalety – ale jak to w życiu bywa, do czegoś trzeba się też przyczepić. Bardzo szkoda, że E/BOX nie jest dostarczany z obudową na klawiaturę, do której można by było włożyć dotychczas używaną klawiaturę z Amigi 1200. Pozostaje nam zatem kupno jednej z pecetowych, przeznaczonych dla Windows 95. Dla wszystkich zdecydowanie przeciwnych takim kombinacjom polecam jedyny w tej chwili sposób na korzystanie z oryginalnej klawiatury od Amigi. Należy kupić micronikową obudowę na oryginalną tysiącdwusetkową klawiaturę wraz z interfejsem, a następnie przelutować wtyczkę tegoż interfejsu z małego DIN-a na duży (ponieważ takie gniazdko mamy w E/BOX-ie). Jeśli ktoś nie chce sam „rzeźbić", może zakupić przerobiony interfejs (wraz z obudową na klawiaturę) w firmie Toms.



Jest jeszcze jeden drobiazg, który zasługuje na krytykę. Najwyraźniej z rozpędu zapomniano o opisaniu amigowych gniazd z tyłu obudowy. Może to powodować masę kłopotów, zwłaszcza że porty stacji dysków i serial są takie same (!). Z racji budowy wieży E/BOX jest to chyba rzecz do załatwienia na zasadzie darmowej wymiany nie dopracowanych części tylnej ściany na dobrze wykonane.

PODSUMOWUJĄC

Gratuluję firmie Elbox tak udanego produktu. W obecnej sytuacji wieża E/BOX zdecydowanie bije na głowę konkurencję. Odniosłem wrażenie jakby projektanci E/BOX-a usiedli spokojnie nad wieżą Infinitiv i spisali sobie wszystkie jej wady, których potem starali się uniknąć. Udało im się to w 100%... Ach, gdyby jeszcze nie ta nieszczęsna klawiatura – byłby to produkt na dziesiątkę...

Z ostatniej chwili: w związku z naszymi sugestiami od początku września firma Elbox dostarcza wraz z obudową naklejki z oznaczeniami portów, służące do nalepienia na tylnej płycie obudowy. Wszyscy właściciele E/BOX-ów zakupionych wcześniej, którzy napiszą do Elboxu podając numer swojej obudowy, otrzymają takie nalepki nieodpłatnie.

Tomasz „Hires" Filipek

E/Box — 9

Producent	Elbox
Dystrybutor	Elbox
	☎ (0-12) 654-981
Komputery	A1200
Cena	349,00 zł

Raport z Intel Outside 4

Tym razem party IO wywędrowało ze Stodoły aż do Włocławka.

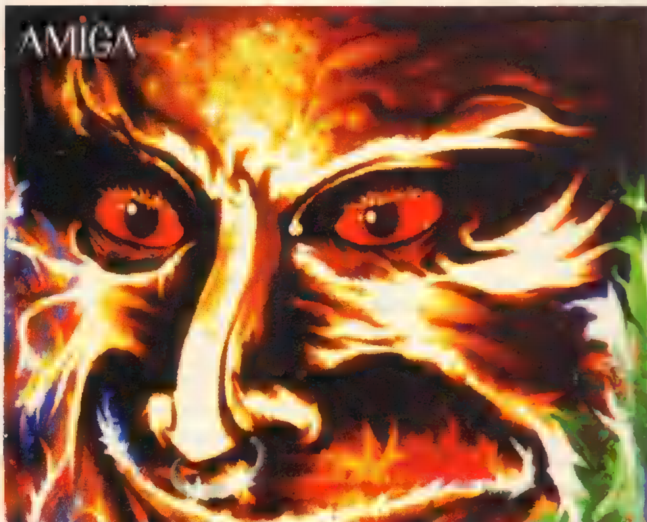
I chyba już tak zostanie, bowiem impreza była pod wszech miar udana. Party odbyło się w drugi weekend lipca, gdy na południu szalała powódź. Mimo to amigowcy z tamtych rejonów stawili się.

Organizatorami tego multiplatformowego party były grupy Cybermaniacs, Taquart i Union. Mocno pomogła też Zachodnio Pomorska Szkoła Businessu IKM. Jednak głównym prowodyrem przeniesienia IO do Włocławka był mieszkający tam Jonasz Sieradziński (tak – ten sam, który wygrał konkurs Scali). Dużo pracy włożył także V0yager, który do niedawna także tam mieszkał. Dla Włocławka najazd ponad tysiąca komputerowców z całej Polski był ważnym wydarzeniem i Jonek świetnie to wykorzystał – posypały się sponsoraty, patronaty itp. Na Gambleriadzie narodził się pomysł, żeby Intel Outside połączyć z imprezą komercyjną – taki Amiga Show. Hala włocławskiego Ośrodka Sportu i Rekreacji jest ogromna – na dole odbywałoby się party, a na górze „targi”. W tym roku na próbę stawiła się Eureka. Mniej formalnie byli obecni przedstawiciele APG (pozdrawiamy) i gość zaprzyjaźniony z Micronikiem, który zaprezentował nowy design wież Infinitiv (patrz użytkowe nowości). Także i my postanowiliśmy upiec dwie pieczenie na jednym ogniu i zjawiliśmy się z ofertą naszego wydawnictwa. Ale po kolei.

Na partyplace przybyliśmy w piątek wieczorkiem w składzie: Hires, R2D2, Seb i piszący te słowa RB. Tuż obok hali znajdował się tani jak barszcz hotel (rewelka!), do którego czym prędzej się wpakowaliśmy. Hires wziął Amigę, więc po zainstalowaniu jej w pokoju i obaleniu małego conieco oddaliśmy się rozrywce. Przeważała zabawa „Jak przez pół nocy instalować Burnout?" w wykonaniu Hiresa. Odniosłem wrażenie, że dla spółki Hires&R2D2 samo granie nie jest sednem zabawy :))) To wrażenie się pogłębiło, gdy na wakacyjnej imprezce u mnie Tomek z Arturem bawili się w „Jak pół nocy grzebać w opcjach Hired Guns" :) Na koniec nocy we włocławskim hotelu czekał mnie jeszcze przegląd SIDów z C64, których Hires i R2D2 słuchali z łezką w oku. Zaprawdę, trzeba być bardzo sentymentalnym żeby słuchać tego wycia... Rano wyrwaliśmy się do Xtreme Racing. Wyścig we trzech to jest to. A party? No właśnie, zapomnieliśmy, po co tu przyjechaliśmy. Z drobnym spóźnieniem przenieśliśmy klamoty do hali. Budynek wspaniale nadawał się na partyplace – dużo miejsca na „parkiecie" i trybuny z mnóstwem miejsc siedzących, [illegible] których można było się przekimać bez wychodzenia z sali (podobnie było na Gravity). Także organizacja była świetna – do tego [illegible], że pani w pobliskiej pizzerii [illegible] uprzedzona, by w czasie trwania party przyjmować zamówienia z telefonów komórkowych! A propos komórki – w hali „rozbił się" [illegible] z sieci GSM, ale chyba wiele nie sprzedał... Przez cały czas trwania party działał barek z ciepłym żarciem i piciem, a na świeżym powietrzu [illegible] obok hali rozłożył się „interfejs" jednego z browarów. Po drodze na piwko znajdował się Manga [illegible], a właściwie Manga Tent, bowiem [illegible] wielkich oczu tłoczyli się w sporym namiocie.

Poziom amigowych demek na IO4 był wysoki. Najlepiej wypadły produkcje Floppy i Appendix. Pece[illegible] demka były szybkie i kolorowe, nadal jednak brakowało im designu. Czapki z głów pozrywały wszystkim produkcje na C64 i małe Atari. Commodorek zadziwił przede wszystkim muzyką, a Atari grafiką. O takich „siupach" na pewno nie śniło się twórcom tych maszynek. W obu music compo jak zwykle przeważało szeroko pojęte techno. W takim układzie jakikolwiek utwór w innym stylu już na starcie miał szanse na dobre miejsce. Composy odbyły się o przyzwoitej porze, dzięki czemu mieliśmy jeszcze trochę czasu na sen przed powrotem do domu. Oprócz tego odbywały się Crazy Compos (np. palenie popularesa na czas), było też rave party.





Wyniki

Niestety, w momencie oddawania artykułu znane były tylko nieoficjalne wyniki. Oto one:

Demo Compo
1. Untitled/Floppy
2. Mystique/Appendix
3. Fallen Angels/Venture

64K Intro Compo
1. Grotesque!/Venus Art
2. Paleo/Floppy
3. Encore/Floppy

Crazy Demo Compo
1. Bliskie Spotkania.../Art C.
2. #amigapl demo/#amigapl
3. Rysiek Wyrusza.../Odbyt Design

Graphics Compo
1. Znaw/Insert
2. My Little Jednorożec/Ximer
3. Koza/Astaroth

Ray Compo
1. Insectoid/Zoltan
2. Workstation/Barkley
3. DiscoBatshit/Comanche

4 Channel Music Compo
1. Te-X-Mas 11/Xtd
2. 7th Seal.../X-Ceed
3. ?/Muffler

Multi Channel Music Compo
1. Fellowship/Raiden
2. Wrześniowy Wieczór/Zuo
3. Abbys Remix/Zenial

Co ciekawe, drugie miejsce w Ray Compo zajęła grafika, która uczestniczyła w naszym graficznym konkursie i o mały włos nie zdobyła wyróżnienia (byli lepsi).

Na Intel Outside 4 zawitał Petro Tyschtschenko. Na Gambleriadzie Petro miał w rękach ACS 4; gdy na IO podarowaliśmy mu piątkę, chwalił nas za rozwijanie pisma i polepszenie jakości papieru oraz okładki. Petro przemówił do zebranych amigowców, a następnie odpowiedział na kilka pytań. Niestety, od czasu Gambleriady niewiele się zmieniło i nie było nowych kwestii do poruszenia, więc pytania były trochę „nie z tej beczki". Następnie na kilka podchwytliwych pytań odpowiedział redaktor naczelny Magazynu Amiga. Później, około północy, odbyło się losowanie dwóch biletów, których właściciele otrzymali A1200 w zestawie Magic. Okazało się, że jednym ze szczęśliwców był pecetowiec. „Od dzisiaj jestem z wami!" zakrzyknął mężnie, gdy odbierał nagrodę. Założę się, że już dawno ją sprzedał i kupił 3DFXa...

Jak już wspomniałem, przybyliśmy uzbrojeni w nasze pisma: świeżutki ACS 5/97 z CD, starsze numery ACS, a także – w końcu to party multiplatformowe – inne tytuły CGS. Dodatkowo do każdego numeru ACS 5 dołączaliśmy gratis amigową kuszulkę APG. Przynajmniej na początku, bowiem nie mieliśmy ich za wiele, a ACS schodził jak szalony. Wielu partowiczów zakupiło za bezcen archiwalne numery ACS. Amiga Hiresa była wykorzystywana jako „on-line support" dla zawartości naszego pisma. Wszyscy mogli podziwiać demo Golema z naszego coverCD, a także świetne demko Shadow Of Third Moon, które znalazło się na bieżącym krążku. Ponadto nawiązując do artykułu o kartach graficznych zaprezentowaliśmy możliwości jednej z nich. Ludkowie mogli na przykład porzeźbić w Art Effect otwartym w 24 bitach i niezłej rozdzielczości. Wokół naszego stoiska zebrała się niemała grupka, gdy Hires otworzył Workbencha w rozdzielczości 1600x1200... Cóż, AGA odchodzi do lamusa. Poza tym przegadaliśmy z Czytelnikami pół nocy; chciałbym podziękować za wszystkie ciepłe słowa, krytykę i propozycje na cover.

Słowem, party było udane i to zarówno dla uczestników, jak i organizatorów i miasta w ogóle. Z przyjemnością zawitamy tam za rok.

Rafał Belke

PS. Stuff i slideshow z IO4 znajduje się na naszym coverCD.

Gravity '97 – raport

Na Intelu 4 reprezentacja ACS objęła w zasadzie połowę redakcji; sierpniowe Gravity odwiedziło nas tylko dwóch – Seb i ja.

Zmieniło to troszkę rodzaj naszego pobytu – na Intelu 4 byliśmy niejako oficjalnie, Gravity to inna bajka...

Z braku reszty załogi oraz Amisi (ostro zmęczyła się na IO4) zdecydowaliśmy nie pozbawiać moich rodziców samochodu i wybrać się do Opola najzwyklejszym pociągiem (nie ma to jak przesiadki). Podróż upłynęła w bardzo miłej atmosferze, przy akopaniamencie chrapania – cóż, odsypialiśmy zaległości. Z dotarciem na partyplace nie było najmniejszych kłopotów – wszak wizytowaliśmy to miejsce w październiku zeszłego roku. Sporo miejsca w hallu ośrodka sportowego, przytulne pięterko z barkiem, sala główna duża, przestronna, a prawie na jej środku... stara Skoda, przyozdobiona różnego rodzaju graffiti i podpisami scenowej braci (chcieliśmy ją nawet kupić, ale okazało się, że już nie jeździ... ;-) Co bardziej rozhasani partowicze próbowali zdobywać Skodę szturmem i zajmować pozycje nieco wyższe niż inni, ale nie podobało się to specjalnie ochroniarzom, którzy oponowali przeciwko takim występkom. Inni z kolei znaleźli sobie w tym starym samochodzie zgoła idealny obiekt do dawania upustu swojej sile, co też nie było przez ochronę tolerowane.

Początek imprezy nie był specjalnie ciekawy – dużo modułów, jakieś „filmy" – ogólnie niespecjalnie. Zaowocowało to wzmożonym popytem na jedzenie i piwko, które było nie tylko tanie, ale w dodatku całkiem przyzwoite w smaku. Zabawa rozkręciła się trochę gdy rozpoczęły się competitions. Niestety, z żalem muszę przyznać, że prace zarówno muzyczne jak i graficzne nie prezentowały najwyższych umiejętności ich wykonawców. Co bardziej niecierpliwi, znudzeni słabawym poziomem scenowej sztuki, wychodzili do hallu i zbierali się w okolicach szatni zaadaptowanej na piwiarnię. Tak naprawdę to dopiero composy na ośmiobitowce rozruszały towarzystwo. Znów, podobnie jak na party Intel Outside 4, małe Atari rządziło liczonymi w czasie rzeczywistym trójwymiarowymi procedurkami, a komodorek również nie pozostawał w tyle, racząc nas niezgorszą muzyką. Ogólnie twierdzę, że dema przygotowane na komputerki 8-bitowe były najlepszym punktem imprezy – zdaje się, że długo jeszcze będą nas te „maluchy" szokować swoim potencjałem możliwości.

Dalej niestety były już prawie same porażki. Zarówno amigowe, jak i pecetowe intra nie prezentowały wysokiego poziomu. Był jednak jeden i to bardzo duży wyjątek. Otóż znana chyba wszystkim grupa Appendix przedstawiła takie interko (64 KB zresztą...), że aż kask zrywało z głowy. Spawn to popis możliwości koderskich, nie tylko ze względu na design, efekty czy procedury, ale także na upakowanie danych. Do tej pory zastanawiam się, jak to trwające kilka minut intro zmieściło się w zaledwie 64 kilobajtach... Fakt jest jednak faktem – proces samoczynnego doprowadzania się intra do uruchomienia (decrunching, liczenie tabel) zajmuje na mojej Amidze z procesorem 040 40 MHz kilkanaście sekund...

Nie najlepiej wyszły też dema... Powiem więcej, tak słabych produkcji nie widziałem dawno. Widać, że grupy nie wyrobiły się w ciągu tego półtora miesiąca, który minął od Intela 4, żeby przygotować coś naprawdę na poziomie. Być może Appendix uratowałby honor amigowej sceny, gdyby cokolwiek wystawił (Anadune jako organizatorzy nie brali udziału w competitions). Nawet Floppy nie zachwycił – choć ich demo było całkiem spoko, co widać w wynikach...

Po amigowych demach były w zasadzie już tylko dema pecetowe i rave party czy coś w tym stylu... ;-)

Ogólnie rzecz biorąc, muszę powiedzieć, że sierpniowe Gravity nie było szczytem możliwości organizatorskich (choć tak naprawdę wszystko było OK tylko troszkę zbyt dużo dłużyzn) oraz na pewno nie było szczytem możliwości twórczych ludzi ze sceny. Na pewno przyczyniło się do tego niezbyt odległe w czasie (a wcześniejsze) party Intel Outside 4. Najfajniejsze jest jednak to, że mogliśmy spotkać w Opolu wielu znajomych oraz porozmawiać z naszymi Czytelnikami, którzy wypatrzywszy napis „ACS" na identyfikatorach podchodzili i zadawali różne, często bardzo trudne ;-) pytania... Co mi się najbardziej nie podobało (z punktu widzenia zatwardziałego amigowca), to zbyt dużo pececiarzy (prawie tyle samo, co amigowców) – ale o to już przecież do nikogo nie można mieć pretensji...

Tomasz „Hires" Filipek

PS. Pozdrowienia dla Andy'iego, Jestera, Łysego i reszty APG, Madbarta, Madmana, Petiego, V0yagera i wszystkich o których zapomnieliśmy.
PS2. Slideshow i stuff z Gravity znajdzie się na naszym następnym coverCD. Bieżący trzeba było zamknąć zanim odbyło się party.

Wyniki

Demo Compo
1. Ghost in the machine/Venus Art
2. Fairyale/Floppy
3. Kah835gb/Mawi & Floppy
4. Episode/Nah-kolor

64KB Intro Compo
1. Spawn/Appendix
2. Oubliette/Venus Art
3. Industrial/Whelpz!

4KB Intro Compo
1. Toxic
2. Tsi
3. Redstars

Gfx Compo
1. Fame
2. Lazur
3. Dzordan

Trace Compo
1. Necroscope
2. Traitor
3. Zoltan

Multichannel Music Compo
1. Szudi
2. Dj haloon
3. Mod.12

4 Chanel Music Compo
1. Cedyn
2. Pic saint loup
3. Sixtus

Blitz Basic cz.2

Dziś zapoznamy się ze skokami w programie oraz dowiemy się, jak korzystać ze stałych, tablic oraz danych.

SKOKI – GOTO

W BB2, jak w wielu innych implementacjach Basica, można w łatwy sposób tworzyć etykiety (czyli zaznaczać sobie różne miejsca w programie). Komendy skoków służą do przejścia wskaźnika wykonywanej instrukcji do danej etykiety (danego miejsca w programie). Podam teraz przykład wykorzystania najprostszej komendy skoku – GoTo.

```
NPrint „Start"
GoTo Koniec
Nprint „Amiga"
Koniec:
Nprint „To juz koniec"
MouseWait
End
```

Na pierwszy rzut oka powyższy przykład spowoduje wyświetlenie na ekranie trzech napisów (Start, Amiga, To już...). Po uruchomieniu tego przykładu, na ekranie ujrzymy tylko dwa napisy. Dlaczego? Otóż cały szkopuł tkwi w drugiej linii przykładu. Komenda „GoTo Koniec" spowoduje skok do czwartej linii programu oznaczonej etykietą Koniec. Wszystkie rozkazy znajdujące się na drodze do etykiety Koniec zostaną ominięte.

Dobrze, ale ktoś powie, po co są rozkazy takie, jak GoTo, kiedy program po ich natrafieniu zawsze skoczy do danej etykiety i rozkazy znajdujące się po rozkazie GoTo nigdy nie zostaną wykonane? Otóż rozkazy skoków, takie jak GoTo (lub Gosub), używa się prawie zawsze z innym rozkazem kontroli programu: If... Then... Else. Oto przykład:

```
liczba=10 ; potem wpisz 20
If liczba=20 Then GoTo Jest
End
Jest:
Nprint „liczba jest równa 20 !!!"
MouseWait
End
```

Jeszcze tylko mały komentarz dotyczący użycia komendy GoTo w programie. Otóż wielu programistów uważa, że nie powinno się używać tej komendy we własnych programach. Dlaczego? Uważają oni, że komenda ta wprowadza niepotrzebny bałagan w programie, którego da się uniknąć zastępując tę komendę innymi. GoTo łamie bowiem wszelkie zasady programowania strukturalnego, tak modnego ostatnimi czasy. Uważam jednak, że w przypadku naszego kursu, gdzie na razie zajmujemy się małymi rzeczami (w których nawet gdybyśmy chcieli, nie byłoby łatwo wprowadzić bałaganu), możecie przynajmniej na razie bez strachu używać komendy GoTo, a bardziej ambitnym lub tym, którzy planują pisanie większych programów, polecam zamiennie używanie komendy:

GOSUB

Czym różni się ona od GoTo? Otóż po wykonaniu skoku (takiego jak w przypadku GoTo) BB2 zapamiętuje sobie miejsce, z którego został on wykonany. Możliwy jest wówczas powrót do miejsca w programie, z którego został ten skok wywołany, za pomocą komendy Return. A teraz pora na przykład:

```
Gosub Komunikat
Gosub Komunikat
Gosub Komunikat
MouseWait
End
Komunikat:
Nprint „Amiga !"
Return
```

Podany program skoczy do etykiety Komunikat, wykona komendy znajdujące się dalej i wróci do miejsca, z którego został wykonany skok + jedna linia (tu linia 2). W podanym przykładzie skok zostanie wykonany 3 razy (3 komendy Gosub).

STAŁE

Stałe używa się podobnie jak zmienne, z tą różnicą, że raz ustalona wartość stałej nie może być już zmieniona (dlatego nazywa się stała!! – przyp. RB :). W czym tkwi natomiast podobieństwo? Stałe możemy dodawać, mnożyć lub dzielić przez inne wyrażenia.

Rodzi się pytanie, po co używać stałych, skoro można użyć zmiennej i po prostu nie zmieniać jej wartości? Tak, można tak zrobić, ale w przypadku stałej mamy pewność, że przez cały program nie zmieni ona swojej wartości, gdyż przy próbie zmiany wartości stałej przez BB2 wygenerowany zostanie błąd.

Stałe dzielą się na dwa rodzaje: te ustalone przez programistę (przed nimi zawsze stawiamy znak #, co oznacza, że są one stałymi, a nie zmiennymi) oraz systemowe tzn. ustalone przez twórców BB2 (przed nimi nie stawiamy znaku #).

Kiedy używamy stałych? Zawsze gdy dana wartość NIGDY nie ulegnie zmianie. Najlepszym przykładem jest stała systemowa Pi równa w przybliżeniu 3,1415. Wiadomo: Pi jest zawsze tyle równe i nigdy nie ulegnie zmianie. Oto lista innych stałych systemowych BB2:

```
On = -1  ; włączone
Off = 0  ; wyłączone
True = -1  ; prawda
False = 0  ; fałsz
```

TABLICE

Często program musi dokonywać operacji na grupach liczb lub ciągów tekstowych. Przydałoby się wówczas trzymać te dane w jednym miejscu. Do tego właśnie służą tablice – wszystkie dane są zgromadzone w jednej tablicy, zamiast w wielu różnych zmiennych, których ilość mogłaby wprowadzić bałagan w programie (wyobraźmy sobie pisanie programu w którym występuje ponad 100 zmiennych).

Do definiowania tablicy używamy komendy Dim. Rozkaz:

```
Dim Tablica(20)
```

spowoduje stworzenie tablicy o nazwie Tablica, o 20 elementach. Teraz podam przykład wykorzystania tak stworzonej tablicy:

```
Tablica(4)=10
Tablica(6)=5
Tablica(13)=11
Tablica(14)=Tablica(4)+Tablica(6)
For a=1 to 20
Nprint „Element tablicy „,a," jest
równy: „,Tablica(a)
Next a
```

Teraz kolej na tablice tekstowe. Ich użycie jest bardzo podobne do tablic liczbowych, należy jednak pamiętać, że (podobnie jak przy zmiennych i stałych) na końcu definicji ich nazwy należy dodać znak $.

```
Dim tabl$(6)
Nprint „Wpisz 4 nazwiska"
Nprint „ „
For a=1 to 4
Print „Nazwisko „,a,": „
tabl$(a)=Edit$(45)
Next
Nprint „Wpisales:"
For a=1 to 4
Nprint „Nazwisko „,a,": „,tabl$(a)
Next
MouseWait
End
```

Tablice liczbowe można używać też jako tablice wielowymiarowe (tekstowe zresztą też, ale ich się w ten sposób raczej nie używa). Tablice mogą mieć jeden wymiar (tak jak w podanych przykładach), 2, 3 itd. Z reguły używa się jednak tablic jedno- lub dwuwymiarowych. Postaram się teraz przybliżyć Wam, w jaki sposób wyglądają tablice dwuwymiarowe.

Rozkaz

```
Dim Tablica(5,5)
```

stworzy tablicę dwuwymiarową o 5x5 elementach. Oto jak wygląda taka tablica:

```
00000
00000
00000
00000
00000
```

Dodajmy teraz parę rozkazów

```
Tablica(1,1)=3
Tablica(4,1)=4
Tablica(4,3)=2
Tablica(3,2)=1
Tablica(5,4)=9
```

Po wykonaniu tych rozkazów nasza tablica będzie wyglądała w następujący sposób:

```
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
```

Myślę, że to pomoże Wam zrozumieć na czym polega zasada tworzenia tablic przez BB2.

DANE

Często w pisanym programie istnieje [illegible] korzystania z jakiejś listy [illegible] liczb. Podam tu przykład. Mamy napisać program, który drukuje nazwiska i imiona trzech osób oraz ich dane (tu wiek). Zadanie wydaje się [illegible]. Oto jak można by napisać taki program w najmniejszej linii [illegible]

```
Nprint „Adam Nowak. Lat 30"
Nprint „Piotr Kowalski. Lat 23"
Nprint „Maciej Matyka. Lat 21"
```

Ktoś powie: „Zrobione!", a ja powiem „Nie!". Rzeczywiście program robi to, co ma robić, ale... Wyobraźmy sobie sytuację, gdy musimy dodać do naszego programu następne 4 osoby (to następne 4 linie), a oprócz tego ich wiek drukować osobno, np. pod wszystkimi nazwiskami. I co teraz? Trzeba przebudowywać cały program. Pokażę teraz na przykładzie jak można ułatwić sobie życie pisząc program z użyciem danych.

```
Restore dane
Read ileosob$
For ile=1 To Val(ileosob$)
Read ImieNazw$
Read Lata$
NPrint ImieNazw$,"Lat: „,Val(Lata$)
Next ile
MouseWait
End
dane:
```

Data$ 3,"Adam Nowak „,30,"Piotr Kowalski „,23,"Maciej Matyka „,21

Wynik działania powyższego programu będzie identyczny, jak przykładu poprzedniego.

W pierwszej linii komenda „Restore dane „użyta została do „poinformowania" BB2, że teraz korzystamy z danych zawartych pod etykietą dane. Read ileosob$ odczyta z danych zawartych pod etykietą dane pierwszą wartość i wpisze ją do zmiennej tekstowej ileosob$. Teraz zmienna ileosob$ jest równa „3". Następny rozkaz to (jak pamiętamy z poprzedniego odcinka kursu) przygotowanie pętli. Rozkaz Val(ileosob$) zamieni zmienną tekstową ileosob$ na wartość liczbową (tu 3) i tyle razy zostanie wykonana ta pętla. Read ImieNazw$ odczyta z naszych danych następną pozycję (tu „Adam Nowak") i przesunie wskaźnik danych na następną pozycję (tu „30"), która zostanie odczytana przez rozkaz Read Lata$. W linii [illegible] imię, nazwisko oraz liczba lat zostanie wydrukowana na ekranie. Linia 7 to rozkaz zapętlający (patrz poprz. odcinek). Mouse Wait czeka na naciśnięcie LMB, END to zakończenie działania programu.

Powyższy program wydaje Ci się na pewno dosyć skomplikowany. Nie zrażaj się jednak, spróbuj przeanalizować jego działanie jeszcze parę razy. Na pewno zrozumiesz zasadę jego działania.

W tym momencie rodzi się pytanie: po co komplikować sobie życie pisząc tak skomplikowany program wykonujący tak banalne zadanie? Spróbuj najpierw dopisać po 5 osób do jednego i drugiego przykładu. Teraz zmień działanie programu tak, aby od wieku każdej z osób odjęta została liczba 4. I co teraz? W przykładzie pierwszym będziemy sami ręcznie modyfikować dane, w przykładzie drugim możemy zmienić linię 6 na:

NPrint ImieNazw$,"Lat: „,Val(Lata$)-4

i koniec. Możemy mieć wpisane nawet 100 osób, a I tak wystarczy zmodyfikować tę jedną linie. Myślę, że pokazałem Wam, jakie korzyści płyną z używania danych. Namawiam więc do takiego pisania programów, aby w łatwy sposób można było je w przyszłości modyfikować, gdyż to często pozwala nam zaoszczędzić czas.

Za miesiąc zajmiemy się grupą rozkazów BB2 (nie pojawiającą się w innych odmianach Basica) dotyczących struktur danych zwanych Typami.

Maciej Matyka

Prenumerata

ZAMAWIAĆ?

Przyjmujemy prenumeratę na trzy lub sześć kolejnych numerów *Amiga Computer Studio*. Cena pisma w prenumeracie jest równa cenie detalicznej, ale zamawiający nie ponosi kosztów przesyłki. ACS z coverCD kosztuje 18,99 zł, a bez CD — 3 zł. Równowartość ceny pisma przemnożyć trzeba przez liczbę numerów (trzy lub sześć). Kwotę tę należy przesłać przekazem pocztowym na adres:

CGS — Computer Studio
Marsa 6
04-202 Warszawa

Na blankiecie pocztowym prosimy WYRAŹNIE napisać, jakiego pisma dotyczy wpłata, ile numerów ma obejmować i od którego numeru ma obowiązywać prenumerata. Na przykład: ZAMAWIAM 6 NUMERÓW AMIGA COMPUTER STUDIO CD OD NUMERU x. Należy także zwrócić uwagę, by na odcinku dla adresata znalazł się pełny adres zamawiającego — imię, nazwisko, kod, miasto, ulica, numer mieszkania. Dla pewności należy to samo powtórzyć w miejscu na korespondencję (na odwrocie druku).

NUMERY ARCHIWALNE

W związku z licznymi pytaniami o instrukcje do starszych gier informujemy, że są jeszcze do nabycia numery archiwalne pism: *Computer Studio*, *Computer Studio Wydanie Specjalne*, *Gry Komputerowe* oraz oczywiście *Amiga Computer Studio*. Pełna lista opisywanych tam tytułów na Amigę była drukowana w *ACS* 4 i 5/97. Aktualny spis opisów znajduje się na naszej stronie WWW. Cena numerów archiwalnych wszystkich wymienionych wyżej magazynów wynosi 1,50 zł plus koszty przesyłki (0,75 zł za 1 egz.; 1 zł za 2 egz.; 1,20 zł za 3 lub więcej egz.). Wyjątkiem są trzy ostatnie numery *Amiga Computer Studio*, na które obowiązują ceny detaliczne. Ceny archiwaliów dotyczą edycji bez coverCD. Można też zamawiać archiwalne ACS covery 2 i 3 (nakład jedynki został wyczerpany). Cena krążka 15 zł + 1 zł koszty przesyłki.

KONKURS

Mamy trochę stuffu do rozdania. Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu, wytnij kupon konkursowy (obok), naklej go na kartkę pocztową i odpowiedz na poniższe pytanie. Jeśli uważnie przeczytałeś ten numer ACS, nie będziesz miał kłopotów z odpowiedzią. Napisz też, którą z poniższych nagród chcesz otrzymać. Termin nadsyłania kartek upływa w momencie ukazania się następnego numeru ACS. Rozwiązanie konkursu za dwa numery.

Dzisiejsze pytanie brzmi:

GDZIE ODBYŁO SIĘ TEGOROCZNE PARTY INTEL OUTSIDE?

A oto nagrody:

- Capital Punishment, ufundowana przez firmę PXL Computers
- Wacuś The Detective, ufundowana przez firmę L.K. Avalon
- Bump'N'Burn (CD32), ufundowana przez redakcję.

Rozwiązanie konkursu sprzed [illegible] numerów

Chodziło o grę Quake.

Nagrody wylosowali:

- „Bograts" — Łukasz Wróbel, Sieradz
- „Legends" — Marek Badera, Gorzów Śląski
- „Legends CD32" — Jurek Niechraj, Skierniewice

Gratulujemy

KONTAKT

▪ Nawiążę kontakt ze wszystkimi, którzy posiadają i używają A500 (1 MB) do gier (w szczególności programy piłkarskie) w celu wymiany doświadczeń. Posiadam bardzo bogate zbiory programów. Potrzebne mi tipsy i kody do „Premier Manager 3". Janusz Mazgaj, ul. Marii Curie-Skłodowskiej 3/21, 32-066 Alwernia, tel. (0-12) 83-14-72 (wieczorem)

▪ Nawiążę kontakt z innymi użytkownikami Amigi w celu wymiany doświadczeń. Mam A500. Andrzej Sierawski, ul. Gwardii Ludowej 4/22, 44-121 Gliwice.

▪ Poznam kumpli z okolic Bytomia do kumpelostwa i pogadania o wiadomym temacie. Najlepiej scenowców, ale niekoniecznie. Odkąd oszedłem ze sceny bardzo się nudzę i nie mam kontaktu z Amigowcami. Axel D. (Adam Durok), ul. Alojzjanów 16/3, 41-902 Bytom. No swap!

▪ Poszukuję nowych kontaktów. Dariusz Ciećka, ul. Marcinkowskiego 13/1, 88-100 Inowrocław

▪ Nawiążę kontakt z Amigowcami w celu wymiany oprogramowania i płyt CD oraz z programującymi w AMOSie. Posiadam A1200. Dawid Woźniak, ul. Łokietka 11/22, 98-200 Sieradz

• Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi CD-32 w celu wymiany gier, programów, doświadczeń, tipsów, tricków itd. Rafał Krzempek, ul. Skalskiego 8/212, 42-500 Będzin, woj. katowickie, tel. (0-32) 267-81-30

▪ Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 1200 i HDD w celu wymiany oprogramowania. Leszek Dobija, ul. Kalna 150, 43-376 Godziszka

Witam w rubryce, która jest interfejsem pomiędzy Wami – tu możecie ogłaszać światu, że macie coś do sprzedania, chcecie coś kupić lub po prostu nawiązać kontakt. Ogłoszenia są bezpłatne – nie chcemy z Was zdzierać pieniędzy. Jedynym warunkiem będzie dołączenie do ogłoszenia kuponu INTERFACE ze strony obok. Oczywiście treść ogłoszeń nie może wskazywać na jakieś nielegalne przekręty (np. „najnowsze pirackie gierki tylko u mnie"). Nie mogą się tu także ogłaszać firmy (od tego mamy dział reklam). Ponadto oferty sprzedaży powinny zawierać cenę. Jeszcze jedno – kartki z ogłoszeniami opatrujcie wyraźnym dopiskiem INTERFACE ACS.

▪ Poszukuję ludzi (grafik, muzyk, ew. koder) do współpracy przy tworzeniu gier komercyjnych. Najlepiej z województwa katowickiego. Przemek Szymik, ul. Lompy 8/3/5, 44-120 Pyskowice

ZAMIENIĘ

▪ Oryginalną grę Syndicate i CB Radio Cobra 19plus z zasilaczem i mikrofonem na rozszerzenie pamięci do A500 2.5 MB i przełącznik Kickstartów 1.3/2.0. Krzysztof Szymkiewicz, ul. Cmentarna 2/3, 11-400 Kętrzyn

• Amigę CD-32 + Promodule, FDD 3.5" Sony, 8 MB FAST, klawiatura, mysz, gry i programy użytkowe 100 dysków, 3 kompakty, gwarancja na Amigę 1200 lub sprzedam za 1100 zł. Możliwość negocjacji. Grzegorz Bzowski, ul. Kosynierów 4/10, 21-040 Świdnik, tel. (0-81) 68-49-02

▪ C-64, stacja 1541-II, dyski, diskbox, joystick, bogata literatura, cartridge na CD-ROM 6x lub 4x z dopłatą. Ewentualnie sprzedam za 180 zł. Do uzgodnienia. Piotr Filipowski, ul. Szopkarzy 2/45, 31-228 Kraków, (0-12) 15-13-06.

▪ Amigę CD-32, 3 CD, Communikator na Amigę CDTV. Marek Frączek, ul. Boh. Westerplatte 23/60, 38-400 Krosno, tel. 436-44-12

▪ Technics SL-PG460A (odtwarzacz płyt kompaktowych) z pilotem + płyty oraz pisma komputerowe Top Secret, Komputer, Enter na Amigę 1200 z HDD, OS 3.0. Dariusz Czerwiński, ul. A. K. 23/4, 76-100 Sławno, woj. słupskie, tel. (0-59) 10-25-20 (w godz. 17-20.)

▪ Czasopisma: ŚGK 8/96, ACS 4/96, Secret Service 42, 47, Magazyn Amiga 6/94, 7/96, C&A 6/93, 8/93, 10/93, Bajtek 7/95, Komputer 7-8/96, Magia Gier 1, Player One 1/94 oraz 10 zł, na oryginalną grę Mistrz Polski '96 lub Liga Polska Manager '96. Marcin, ul. Potrzebna 10, 05-802 Pruszków

• Video Backup System, oprogramowanie w wersji polskiej i angielskiej na 4-kanałową aparaturę do zdalnego sterowania (nadajnik + odbiornik) lub sprzedam za 30 zł. Wojciech Barszczewski, ul. Leśna 57/8, 19-101 Mańki, woj. białostockie tel. (0-85) 16-38-23

KUPIĘ

▪ Amigę 1200 za rozsądną cenę. Gwarancja mile widziana. Artur Gnoiński, ul. Leszka Czarnego 11/32, 97-500 Radomsko

▪ Dysk twardy 2.5" 20 lub 30 MB do Amigi 600 za 50 zł, lub z kabelkiem 2.3" za 60 zł. Tomasz Raczyński, ul. Obrońców Warszawy 21, 57-343 Lewin Kłodzki, woj. wałbrzyskie

▪ Kartę Blizzard 1260 (mile widziana gwarancja). Cena ok. 1450 zł. Tylko osoby z Białegostoku lub okolic. Tel. (0-85) 612-806. Michał Orzechowski, ul. Upalna 72/18A, 15-668 Białystok, tel. (0-85) 612-806

▪ Skaner AlfaScan 800. Sprzedam CD-32 lub zamienię na powyższy skaner. Wymienię kasety VBS. Marian Przeździak, ul. Podlaska 4/11, 08-110 Siedlce

▪ Twardy dysk ok. 100 MB do A600 do 100 zł oraz sprzedam grę Football Glory — 25 zł. Adam Kapela, ul. Konopnickiej 27/24, 62-300 Września

▪ Cover CD nr 1. Amiga Computer Studio. Stan idealny! Janusz Gadomski, ul. Tulipanowa 13, 67-100 Nowa Sól

▪ Niedrogo uszkodzoną Amigę. Proszę podać typ, rodzaj uszkodzenia, dodatkowe wyposażenie. Przemysław Groncki, ul. Malczewskiego G/III/10, 57-300 Kłodzko

▪ Modem 28800. Mariusz Kochmański, ul. Łączna 27d/43, 64-920 Piła, tel. (0-67) 13-93-20

▪ Oryginalne gry SWOS 95/96 oraz Dune II. [illegible]rzy Burczak, ul. J. Piłsudskiego 6/8

▪ Twardy dysk powyżej 100 MB w dobrym [illegible] Cena ok. 100 zł. CD-ROM 2x/4x w dobrym stanie z kabelkami lub bez. Cena 100 zł. Stację 5.25" Cena 70 zł. Wojciech Jaśkowski, Lipa Miklas [illegible] 27-300 Lipsko, tel. (0-48) 378-08-81

▪ Twardy dysk ok. 600 MB w dobrym stanie [illegible] 300 zł i CD-ROM 4x do 90 zł. Radosław Łysek, ul. M. Kopernika 4B/1, 56-300 Milicz, tel. (0-71) 38-41-619

• Dysk twardy 3.5" 200-540 MB. Cena do uzgodnienia. Janusz Kulesza, ul. Kazimierzowska 7 08-110 Siedlce, tel. (0-25) 230-21 wew. 248

• Amigę 1200 (do 900 zł). Maciej Piekielniak [illegible] Spacerowa 2, 19-400 Olecko, tel. (0-116) 29-50

▪ Pilnie! Grę Sensible World of Soccer 95/96 (oryginał) na A600 do 30-40 zł. Tomasz Neścior Szałkowo 28A, 14-200 Iława, tel. (0-88) 48-62-46

SPRZEDAM

▪ Zewnętrzną stację dysków Roctec [illegible] KB — 100 zł. Kontroler PCMCIA do Amigi [illegible] 1200 [illegible] programowanie i obudowa na CD) — 350 [illegible] CD — Gloom — 50 zł, płyta Music Mod Sound Effect (2800 modułów, 6300 sampli) — 30 zł, płyty Meeting Pearls (składanka shareware) — 20 zł. Krzysztof Żuławnik, ul. Olgierda 44/12 03-536 Warszawa, tel. (0-22) 679-89-16

▪ Oryginalny ROM 2.05 37.299 produkcji Commodore do A600 oraz rozszerzenie pamięci 1 MB RAM Elbox. Zbyszek Kamiński, ul. Sowińskiego 29/13, 60-284 Poznań

▪ Kickstart 3.0 do Amigi 500/2000. Cena 80 zł Komplet: Świat Gier Komputerowych [illegible] 10/96. Cena 20 zł. Lub zamienię na sprawny VBS. Sprzedam numery ACS 1, 2, 4 /95, 1, 2, 4 6, 8/96 oraz 1, 2/97. Cen 10 zł. Robert Siemińsk[illegible] ul. Sztygarska 7/12, 41-717 Ruda Śląska, [illegible] (0-32) 427-355

• Płyty do CD-32 — Cannon Fodder — 35 zł Ultimate Body Blows — 40 zł, Oscar i Diggers — 20 zł, 100 gier — 25 zł, dyski 5.25" DD — [illegible] Grzegorz Bernaciak, ul. Tatrzańska 8/3, 59-220 Legnica, tel. (0-76) 640-70

▪ 217 czasopism komputerowych, m. in. 56 Bajtków, 43 Secret Service, 36 Top Secret, [illegible] Secret, 39 Światów Gier Komputerowych, [illegible] Gamblerów i kilkanaście innych. Cena (tylko komplet) 150 zł. Marcin Trusz, ul. Sienkiewicza 2/14, 23-400 Biłgoraj, tel. (0-84) 86-15-11 (po 15.)

• Magazyn Amiga 9/93 do 10/96 za 40 zł. Commodore&Amiga 1/92 do 8/95 za 20 zł i 63 dyskietki 5.25" z bardzo dobrymi grami na C-64 za 40 zł. (0-88) 48-38-91

▪ Prawie 150 gazet komputerowych (Magazyn Amiga, C&A, ACS, Bajtek, Gambler, Top Secret, Computer Studio, Secret Service, Świat Gier Komputerowych, Gry Komputerowe i inne). Pełną ofertę wyślę po otrzymaniu znaczka zwrotnego. Szymon Silski, Targanice 49, 34-120 Andrychów

▪ Kartę turbo Omega TRA1200 (EC020/28 MHz, zegar, podstawka PLCC, 4 lub 8 MB RAM) — 310 zł, dysk twardy Quantum 80MB – 140 zł, wszystko razem za 430 zł. CD-ROM x2 LION (Atapi) – 150 zł.

[illegible] ul. Broniwoja 12/86, 02-655 Warszawa, tel. (0-22) 43-73-19

▪ Elsat 4MB do A1200 - 190 zł, Elsat AT-BUS do [illegible] - 95 zł, Elsat MegaRam 4MB do A500 - 230 [illegible] 5.25" + 200 dyskietek — 300 zł. [illegible] Jaroszkiewicz, tel. (0-57) 343-12-70

• [illegible] pamięci do A1200 — ELSAT [illegible] 4MB [illegible] RAM, zegar, podstawka pod koprocesor PLCC). Cena 250 zł. Krzysztof Chrobot, [illegible] Czarnego 13/44, 68-200 Żary

• [illegible] pamięci 4MB Fast (A1200). Bar[illegible] Dariusz Kopeć, os. Kazimierzowskie [illegible] 31-841 Kraków, tel. 47-74-89 (po 20)

• [illegible] 4MB [illegible] + zegar czasu rzeczywistego [illegible] zł. Mariusz Turek, ul. Zie[illegible] 38-400 Krosno

• [illegible] PCMCIA CD 1200+ dla Amigi 1200 z [illegible] na CD-ROM za 320 zł. Grę [illegible] 50 zł, sampler stereo HI-FI Elsat - [illegible] Żuławnik, ul. Olgierda 44/12, [illegible] (0-22) 679 89 16

• [illegible] do A500/A500+ — A570 — w bardzo dobrym stanie, cena 270PLN. literature: Secret Service [illegible] Świat Gier Komputerowych nr [illegible] Top Secret [illegible] — stan celujacy!! cena [illegible] 100PLN, ew. oddzielnie!! HD 1GB [illegible] — cena ok. 550PLN. 2x wewn. stacja dysków do A1200 — 100PLN kazda. Piotr Wojcie[illegible] Skautowej 6, 64-000 Kos[illegible] 996. E-Mail: soldier [illegible]

• C-64 [illegible] - monitor monochromatyczny (zielony) [illegible] + magnetofon + 18 kaset w tym 16 orygi[illegible] Eternal Castle. Zasilacz, joystick, [illegible] Cena 150 zł. Black Box v9 z [illegible] mowy ludzkiej. Andrzej Januszewski, ul. [illegible] 19-400 Olecko, tel. (0-116) 33-40

• C-64 - magnetofon, 10 kaset, zasilacz, joy[illegible] wszystkie kabelki i literatu[illegible] — [illegible] uzgodnienia. Piotr Grabar[illegible] Królewska 9/5 Wrocław, tel. 345-49-40.

• Amigę [illegible] w bardzo dobrym stanie, Kickstart 1.3/2.0 [illegible] MB RAM), rozszerzenie ELBOX, mysz [illegible] joystick Scorpion, 4 oryginalne gry i [illegible] komputerowych ("Amiga", „Top [illegible] 450 zł. Wiesław Ramorowski, JW 2066 [illegible] 4. 11-200 Bartoszyce, 5 bateria.

• Amigę 500, mysz z podkładką, joystick BOOMERANG, modulator A520, 20 dyskietek z grami. Cena 350 zł. Konrad Karwiński, ul. Reymonta [illegible] 96-100 Skierniewice

• Amigę [illegible] 1 MB RAM, OS 1.3/3.0, nowa mysz, modulator TV, dyskietki, literatura. Cena 500 zł. Szymon Tomzik, ul. Jana Żebraka 25, 43-430 [illegible] tel. (0-33) 53-19-09 (po 14.)

• Amigę 500, KS 1.3/2.0, 1.5 MB FAST, 1 MB CHIP — [illegible] zł [illegible] modulator, 2 myszy, 2 joysticki, [illegible] 3 pudełka, 6 oryginalnych gier: m. in. Teenagent i inne — 100 zł. Karta pamięci [illegible] MB FAST, [illegible] HDD AT BUS — 600 zł. Zewnętrzna [illegible] dysków 3.5 DD — 150 zł, karta pamięci [illegible] MB [illegible] — 30 zł. Janusz Mędrzecki, ul. Ligonia 5/11, 43-359 Opole, tel. (0-77) 54-90-29 (po 16.)

• Amigę 500, 1 MB RAM, joystick, mysz z podkładką, modulator TV lub kabel EURO, zasilacz, pokrywa na klawiaturę, oprogramowanie (WB 1.3, Extras, Deluxe Paint IV, Appetizer, Pitagoras), gry (trzy oryginały). Cena 500 zł. Ewentualna zamiana na A1200 z dopłatą. Łukasz Wiecheć, ul. Aleksandry 25/74, 30-837 Kraków, tel. (0-12) 58-19-23

• Amigę 500 (1 MB), joystick, podkładka, nowa mysz i modulator. 50 dyskietek z pudełkiem. Oryginalna gra Skaut Kwatermaster, Secret Service (44-47), Gambler (3-6) '97. Cena 500 zł. Paweł Kołkiewicz, ul. Kalimowszczyzna 52, 20-129 Lublin, tel. 747-69-91

• Amigę 500, 1 MB CHIP (zegar), 2xjoystick, kabel Scart, nowy modulator TV, ok. 4.4 Bg — gry i użytki, mysz, pokrywa, literatura. Cena 480 zł. Ewentualna zamiana na A1200 (z dopłatą). Dawid Łuczak, ul. Główna 36a/2, 76-251, Kobylnica Słupska

• Amigę 500, 1 MB, Kickstart 1.3/2.0, mysz, modulator, joystick, dyskietki, literatura. Cena 420 zł. Dariusz Wypuch, ul. Poznańska 31/29, 62-800 Kalisz

• Amigę 500 — 1 MB z zegarem, kabel połączeniowy do TV, mysz z podkładką, 3x joystick, oprogramowanie. Stan bdb. Cena 329,99 zł. Przemek, Kołobrzeg, tel. (0-94) 35-117-12 lub (0-602) 313 440

• Amigę 500 — 1 MB, ROM 1.3/2.0, przełącznik Chip-Slow, FDD 5.25'' + 1800 dysków z oprogramowaniem. Monitor kolorowy Sanyo, oryginalne gry: Oscar, Liga Polska, Tron, Machester United, Jaguar XJ220, Gary Lineker Collection. Wszystkie numery ACS + 70 innych czasopism komputerowych. Cena 1000 zł. Arkadiusz Lipnicki, ul. Osiedlowa 61, 13-124 Kozłowo, woj. olsztyńskie

• Amigę 500, 2 dodatkowe stacje, monitor zielony + dyskietki z grami. Tel. (0-54) 33-82-16

• Amigę 500+, 2 MB CHIP, 60 dysków z grami, 2x joystick, modulator, pokrywę, literaturę — 500 zł. Oryginalne gry: Sabre Team i Funturatum — po 25 zł lub wymiana na oryginał Legion. Rozszerzenie pamięci o 0.5 MB do A500/500+ — 36 zł. Całość za 510 zł lub zamienię na nowy monitor PHILIPS CM8833-II. Do 100 km dowóz gratis. Radosław Załęski, ul. Nidzicka 9c/43, 13-200 Działdowo.

• Amigę 500+, 2 MB, mysz, joystick, zasilacz, modulator TV, dyskietki systemowe, podręczniki. Stan bdb. Cena 580 zł do uzgodnienia. Edmund Polaszewski, ul. Przemysłowa 7/21, 64-700 Czarnków, tel. (0-67) 55-32-71 wew. 507

• Amigę 600, 1 MB RAM, 100 dyskietek — 470 zł. CD-ROM 4x Hitachi + Aminet Set 3 — 300 zł. Grzegorz Bajda, ul. Polna 21/6, 18-100 Łapy, woj. białostockie, tel. 15-30-25

• Amigę 600, 1 MB, mysz, joystick, pokrywa, 50 dysków. Cena 470 zł. Amiga, ul. Wąska 6/13, 78-100 Kołobrzeg, tel. (0-94) 35-270-76

• Amigę 600, 2 MB RAM, zasilacz, Kickstart 1.3/2.0, mysz, dyskietki, oprogramowanie, pudełko na dyskietki, literatura. Cena 650 zł. Rafał Gosławski, ul. Wyspiańskiego 46, 42-160 Krzepice, tel. (0-34) 175-541

• Amigę 600 — 2 MB, joystick, mysz od A1200, instrukcja PL, przełącznik 1.3/2.0, kabel video, 85 dyskietek, dysk do czyszczenia głowicy, pudełko na dyskietki, oryginalna gra Legion, pismo Secret Service 6/93-5/97, muse pad. Cena 800 zł. Ewentualna zamiana na A1200 Tower. Michał Hartliński, ul. Siemieradzkiego 18/1, 64-920 Piła, tel. (0-67) 12-38-72 (po 19.)

• Amigę 600, 2 MB Chip, OS 1.3/2.0, mysz. Cena 400 zł. Marcin Przystupa, ul. Jagiełły 135, 33-101 Tarnów, tel. (0-14) 340-984. mprzys-@ii-lo.tarnow.pl

• Amiga 600 (Kickstart 37.350) 2 MB RAM — 650 zł, oryginalny zasilacz do Amigi — 70 zł, Zewnętrzna stacja dysków do Amigi — 110 zł, 2 joysticki + mysz — 50 zł, Monitor Philips CM8833-2 — 500 zł, Drukarka Star LC-100 color (polskie znaki, instrukcja, sterowniki, kabel połączeniowy) — 450 zł, Oryginalne programy użytkowe: Edytor AmiTekstPro Gold — 30 zł, Język angielski (słownik angielsko-polski + english tester) z instrukcją — 30 zł, 55 szt. dyskietek z programami użytkowymi i grami — 110 zł. Przy zakupie całego zestawu 1800 zł (do negocjacji). Andrzej Adamski, ul. Demczyka 23, 97-300 Piotrków Trybunalski, tel. (0-44) 46-13-13

• Amigę 600C, monitor kolor 1084S, zasilacz, 2 joysticki, mysz, około 80 dysków. Gry: Legion, Mistrz Polski, SWOS '97, Cannon Fodder. Cena 750 zł. Ewentualna zamiana na PSX, lub Sega Saturn. Arek Kosman, ul. Niecała 5/3, 60-805 Poznań

• Amigę 2000, 150 dyskietek — gry, programy, 2 pudełka na dyski, 2 joysticki, mysz. Cena 600 zł. Monitor kolor, stereo, Commodore 1084s. Cena 400 zł. Grzegorz Podolski, ul. Teligi 10, Mielec, tel. (0-17) 586-2000

• Amigę 2000, dwie stacje dysków, dwa joysticki, mysz, podkladka, 60 dyskietek, dwie oryginalne gry: Heliosfera i Date Girl, pudełka na dyskietki, monitor Commodore color w dobrym stanie. Cena ok. 800 zł — do negocjacji. Wojciech Jakubowski, ul. G.-Siedleckiego 1/26, 85-868 Bydgoszcz, tel. (0-52) 72-05-84 (pon.-piątek wieczorem)

• Amigę 1200 (Magic), HDD 267 MB, 6 MB RAM, joystick, 50 dysków, disk box, czasopisma komputerowe (30 numerów „Secret Service i inne). Cena 1600 zł. Jarek Jakubowski, ul. Ogrodowa 1/4, 77-330 Czarne, woj. słupskie

• Amigę 1200, 4 MB FAST + koprocesor 20 MHz PGA (Elbox na gwarancji), bogate oprogramowanie, ok. 120 dysków + pudełko, mysz z podkładką, joystick, bogata literatura. Komputer mało używany. Cena 1250 zł. Marcin Borkowski, ul. Ligocka 5a/43, 40-570 Katowice, tel. (0-32) 105-28-31

• Amigę 1200, ROM 3.0, Infinitiv Tower + dodatkowe piętro, zasilacz wewnętrzny, 2 dodatkowe koszyki 3.5'', płyta rozbudowy Zorro II, obudowa na oryginalną klawiaturę, interface klawiatury. Całość 1000 zł. Digitizer FG-24 plus. Cena 270 zł. Amigę 1200, Rom 3.1 HD-Kit, Kabel Euro. Cena 750 zł. Norbert Różycki, ul. Krasnobrodzka 17/27, 03-214 Warszawa, tel. (0-22) 674-13-39

• Amigę 1200 + E1208 + akcesoria (dyski, książki) — 1000 zł. FG-24 + interface PCMCIA — 320 zł. CD-ROM HITACHI 4x — 120 zł. HDD Conner 540 MB (programy na A1200) + HD Kit — 390 zł. Grzegorz Nowak, ul. Witosa 14, 39-220 Pilzno, woj. tarnowskie, tel. (0-14) 721-790

• Amigę 1200. Cena 590 zł. Jan Michel, ul. Stefana Grota-Roweckiego 25, 56-300 Milicz, tel. (0-71) 38-412-93

• Amigę 1200, mysz + podkładka, dyskietki, literatura. Cena 590 zł. Kartę turbo M-TEC 1230/28 RTC MMU. Cena 250 zł. Radosław Łysek, ul. Kopernika 4B/1, 56-300 Milicz, tel. (0-71) 38-41-619

• Amigę 1200 Infinitiv Tower, rozszerzenie pamięci do 10 MB RAM (gwarancja), HDD 540 MB (gwarancja), dwie stacje dysków, CD-ROM 8x (gwarancja) + 7 płyt CD, monitor M1538S (gwarancja), joystick scorpion, mysz z podkładką, 100 dyskietek, literatura. Stan bardzo dobry. Cena 2500 zł. (do uzgodnienia). Janusz Burzej, ul. Tkacka 41B, 34-120 Andrychów, woj. bielskie, tel. (0-33) 75-30-71

• Amigę 1200 Infinitiv Tower, Kickstart 3.1, płytę rozszerzeń ze slotami Zorro II i SIMM, zasilacz 200 W, kartę turbo Blizzard 1240, 18 MB pamięci (16 Mb FAST), HDD Seagate Medalist 1.3 MB, CD-ROM Sanyo 4x, zewnętrzna dodatkowa stacja FDD 3.5'', monitor Mitsubishi FA 3415 (15-40 kHz, wszystkie tryby Amigi), kości Kickstart 3.0, 18 płyt CD-ROM (7 Aminetów, 2 ACS Cover, 2 Magazyn Amiga), około 150 dysków, czasopisma. Cena 3500 zł. Andrzej Sędzielewski, ul. Leśna 15/36, 41-104 Siemianowice

• Amigę 1200 — 800 zł. Elbox 8 MB RAM — 300 zł. HDD 250 MB — 250 zł, CD-ROM 4x — 250 zł, sampler — 30 zł, 3x joystick — 40 zł, płyty CD: Aminet 6, 7 — po 30 zł, MACD 1, 2 — po 20 zł, 17 Bit — 30 zł i inne płyty, 140 dyskietek, około 100 czasopism o Amidze, mysz i zasilacz. Razem 2100 zł. Marcin Kanarek, Podłęże 62, 32-066 Alwernia (woj. krakowskie). cwirek@polbox.com

• Amigę 1200, HDD 80 MB, monitor kolor, Cd-ROM 4x MITSUMI z 2 CD, zasilacz, 2 joysticki, mysz z podkładką, 130 dyskietek z programami, bogata literatura i prasa (ok. 100 szt.). Całość 1550 zł (do uzgodnienia). Dodatkowo gratis stolik z wysuwaną półką na komputer. Łukasz Pamuła, 32-602 Oświęcim, ul. Dąbrowskiego 44/13, tel. (0-33) 44-15-97

• Amigę 1200 Magic. Przerobiona stacja dysków, nowa myszka, joystick, ok. 90 dyskietek (25 gier, kilka oryginalnych programów), kabel do podłączenia HDD, kabel Euro. Komputer 14-miesięczny, b. mało używany, stan b. dobry. Cena 900 zł. Paweł Wycka, ul. Kaszubska 27a/15, Szczecin

• Amigę 1200. HDD 170 MB, zasilacz 200 W, 7 oryginalnych programów, oprzyrządowanie, literatura. Cena 1200 zł. Monitor Commodore 1084S — 450 zł. Stan sprzętu bdb. Hubert Kwolek, Orzechówka 86, 36-220 Jasienica Ros., tel. (0-13) 43-424-11 wew. 103 (wieczorem)

• Amigę 1200, HDD 420 MB WDCaviar, turbo OMEGA TRA 1200 (020/28 MHz) + 4MB RAM, przewód do podłączenia CD-ROM, ok. 100 dyskietek, czasopisma i literatura. Cena 1200 zł. Radosław Cywka,ul. Uniejowska 6/61, 91-024 Łódź, tel. 53-40-60

• Amigę CD-32, joypad, mysz, interface klawiatury (400 zł). CD: Ultimate Body Blows (40 zł), Cannon Fodder (35 zł), Oscar&Diggers (15 zł), 100 Gier (20 zł). Pismo ACS 3/97 z kompaktem (11 zł), dyskietki 5.25'' DD (1 zł/szt). Cartridge do C-64: Power (20 zł), Final 3 (20 zł), magnetofon do C-64 (25 zł). Grzegorz Bernaciak, ul. Tatrzańska 8/3, 59-220 Legnica, tel. (0-76) 640-70

• Amigę CD-32 + Power CD32 + stacje dysków Datalux + klawiaturę PC + monitor kolorowy Philips CM-8833 II Stereo. Dodatki: mysz Datalux, 6 CD, 50 dyskietek, Filtr Polaroid, gazety: Amiga, ACS. Cena 1200 zł. Grzegorz Wojewoda, ul. Krakowska 105/14, 34-120 Andrychów, tel. (0-33) 75-41-37 (po godz. 18.)

• Amigę CD-32, interface klawiatury i stacji dysków, stację dysków. klawiaturę PC, mysz z padem, 48 dyskietek z grami i nie tylko (Skaut Kwatermaster, Rajd przez Polskę, Zeawolf i inne). 6 płyt CD i literatura. Cena 1000 zł. Piotr Prochownik, ul. Podgórska 22, 34-330 Żywiec, tel. 617-865

• Amigę CD-32, klawiatura z przejściówką, mysz, joypad, głośniki z zasilaczem. Płyty, użytki Aminet 8, 10. 18 gier na CD: m. in. Subwar2050, Frontier II, SuperFrog i inne. Czasopisma amigowskie i CD Gamer. Cena 850 zł. Jerzy Pośpiech, Os. 30-lecia 13/35, 47-303 Krapkowice, tel. (0-77) 663-385

• Amigę CD-32 z klawiaturą, 2 oryginalne joysticki, mysz, 15 orygianlnych gier. Czasopisma Magazyn Amiga gratis. Cena 550 zł. Michał Miodowski, ul. Nasturcji 11, 43-400 Cieszyn, tel. 52-51-09

• Nintendo GameBoy. Stan bardzo dobry z bateriami + pakiet gier. Kaseta video gratis. Cena ok. 100 zł. Tomasz Synowiec, Witoszów Dolny 147, 58-100 Świdnica

• Kartę Blizzard IV/50 MHz z FPU 68882/50 MHz — mało używana (półroczna gwarancja). Cena 650 zł. Michał Orzechowski, ul. Upalna 72/18A, 15-668 Białystok, tel. (0-85) 612-806

• Blizzard 1230 III 50 MHz (400 zł), nową Infinitiv Tower z klawiaturą Amigi (360 zł). Kupującemu bezpłatnie nagram programy z płyt Aminet (13-18). Dariusz Barnaś, 39-218 Straszęcin 49, tel. (0-14) 81-24-90 (praca), (0-14) 76-86-91 (wieczorem)

• Kartę turbo M-Tec 1230 42 MHz + koprocesor MC 68882 42 MHz = 8 MB RAM. Cena 450 zł. Bogdan Roszak, ul. Zachodnia 24, 63-100 Śrem, tel. (0-667) 39-657

• Rozszerzenie M-TEC 1204 (4 MB FAST, FPU 68882, zegar). Cena 250 zł. Piotr Kompa, os. Stare Zegrze 33/4, 61-249 Poznań, tel. (0-61) 797-466 (do 16.) pkompa@piglet.wsb.poznan.pl

• Rozszerzenie pamięci Elbox 1200, 4 MB FAST (gwarancja do 12.08.1999). Cena 150 zł. Myszkę do Amigi (nieużywana) za 20 zł. Piotr Szymański, ul. Polinezyjska 3/23, 02-777 Warszawa, tel. (0-22) 644-20-97

• Kartę Memory Master 1 MB do A1200 — 60 zł. HD Disk Kit — 10 zł. Klawiatura do A1200 — 30 zł, obudowa do A1200 — 15 zł. Dariusz Tokarew, ul. Robaka 3, 77-400 Złotów, woj. pilskie

• Rozszerzenie pamięci do Amigi 1200: Elsat E1204 (4 MB FAST, zegar, podstawka pod koprocesor PLCC). Cena 200 zł. Oryginalna obudowa do A1200. Cena 40 zł. Interface do C-64 umożliwiający podłączenie drukarki. Cena 40 zł. Krzysztof Chrobot, ul. Zawiszy Czarnego 13/44, 68-200 Żary

• Rozszerzenie pamięci FAST 4 MB do A1200 za 150 zł. Amigę CD-32 za 300 zł. Zasilacz oryginalny ciężki za 50 zł. Zasilacz z peceta 200 W za 50 zł.Kabel SerNet i płyta CDNetwork za 50 zł. Wojciech Głąbik, ul. Gdyńska 1, 47-400 Racibórz

• Kartę ELBOX 1204/4 MB + koprocesor 68881/20 MHz — 200 zł. Oryginalne gry na A500: Birds of Prey, Strike Fleet, Harpoon, Flashback, Wing Commander, NAM 65-75, 688 Attack Sub, Giełda Światowa, F-15 II, Project Battlefield, F-16 Combat Pilot — 15 zł/szt. + koszty przesyłki. Mateusz Eckert, ul. Nałkowskiej 4c/18, 80-286 Gdańsk, tel. (0-58) 47-68-38

• Rozszerzenie pamięci ELBOX 1204 — 110 zł. HDD Caviar 155 MB z kabelkami — 110 zł oraz CD-ROM 4x Hitachi — 150 zł. Całość za 330 zł (możliwość negocjacji). Archiwalne numery czasopism komputerowych (MA, Amigowiec, Secret Service, ACS, Gambler) — 50 gr./szt. — informacje koperta + znaczek. Przemysław Korpysz, ul. Niedziałkowskiego 57/8, 41-800 Zabrze, woj. katowickie

• 2 MB RAM z zegarem do A500 — 120 zł. Emulator PC/AT AtOnce Classic - 100 zł. Monitor kolorowy Philips — 350 zł. Atari 130XE ze stacją XF-551 i złączem Centronics — 200 zł. Ryszard Gajda, ul. Wrocławska 102/2, 41-902 Bytom, tel. (0-32) 282-46-36

• HDD Caviar 125 MB z oprogramowaniem za 250 zł. Kasety VBS z programami i grami za 25 zł/szt. lub wymienię na inne. Katalog po przesłaniu dysku i znaczka za 80 gr. Krzysztof Duda, ul. Sienkiewicza 3, 41-962 Tąpkowice.

• FDD 3.5'' — 120 zł. Płyty CD: BCI Net II — 24 zł, Amiga Games 7/96, MACD1 — 22 zł lub zamienię na inne. Oryginalne gry do C-64 — 3 zł/dysk. Magnetofon (10 zł) i podzespoły do C-64. Kupię HSPascal i SASC/C++ v.6.5. Paweł Zubrzycki, ul. Chrobrego 14/2, 87-100 Toruń.

• „Keyboard + Serial Interface" do Amigi CD-32 — 45 zł. Gry na CD-32: Ultimate Body Blows, Banshee, Bubba'N'Stix, Fury of the Furries. Ceny do uzgodnienia. Bartek Apanasewicz, ul. Kościelna 4/8, 68-130 Gozdnica, tel. (0-68) 77-41-11 wew. 91 (w weekend)

• Oryginalne gry: Teenagent A1200 — 30 zł, Heimdall 2 A1200 — 40 zł, Body Blows A500, 600, 1200 — 15 zł, Skidmarks A500, 600, 1200 — 25 zł, Chuck Rock A500, 600, 1200 — 20 zł. Gazety: „Top Secret" nr: 29, 33, 37, 38, 39, 40, 41, 43-51, 53. Po 2 zł. „Świat Gier Komputerowych": 6/96, 7/96 po 3 zł/szt. Arkadiusz Igies, ul. Brodzińskiego 27/9, 32-510 Jaworzno, woj. katowickie

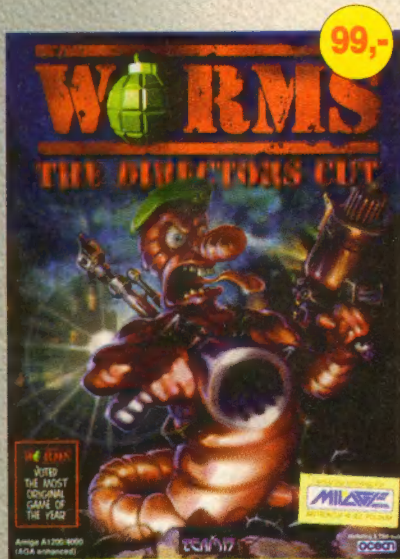
• Czasopisma — 56 szt. (Amiga, Gambler, SS, TS, ACS 95/97). Cena 80 zł. 40 dysków z programami GIFT-u i super grami na A1200. Cena 80 zł. Dynamite Pack A1200 (DPIV AGA, Wordworth + Print Manager, WB 3.0, Oscar, Denis). Cena 90 zł. VBS — 20 zł. Oryginalny Wing Commander — 14 zł. Robinson's Requiem AGA — 34 zł. Pompka AQUEL + grzałka 40V — 15 zł. Marcin Sołtysiuk, ul. Różana 6, 22-300 Krasnystaw

MIRAGE

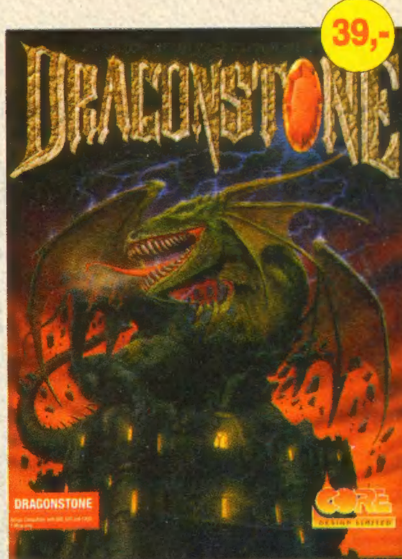
Przedstawiliśmy tutaj zaledwie kilka pozycji z naszej bogatej oferty programów dla komputerów Amiga. Jeżeli przyślą nam Państwo zaadresowaną do Siebie kopertę, otrzymają Państwo bezpłatnie zamówiony katalog. Zapraszamy do naszego sklepu firmowego, zamówienia pocztowe prosimy także kierować na ten adres:

MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. 671 77 77, fax 671 76 22

zapraszamy do sklepu firmowego od 10^{00} do 18^{00}



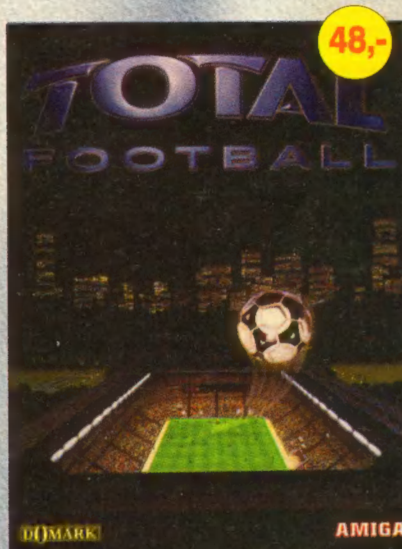
Gra strategiczno-zręcznościowa.
Amiga 1200



Gra strategiczno-przygodowa.
Amiga 500/1200



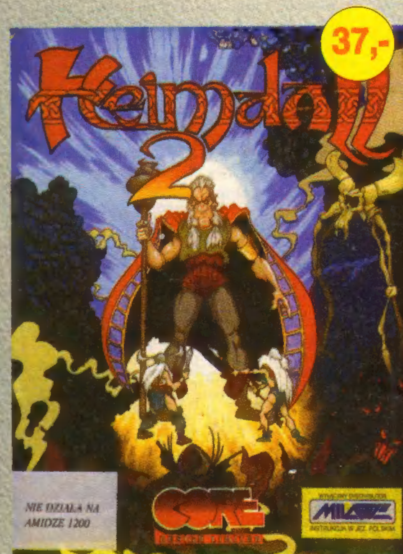
Gra przygodowo-platformowa.
Amiga 500/1200



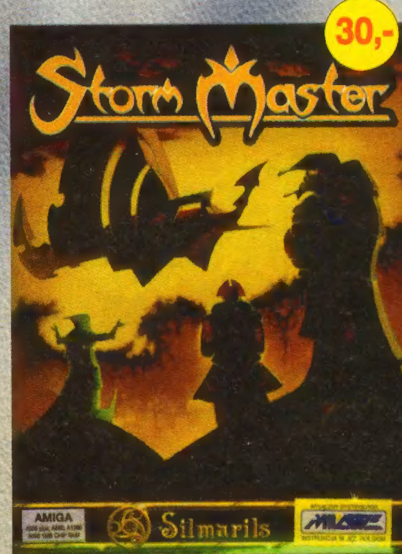
Symulacja piłki nożnej.
Amiga 500/1200



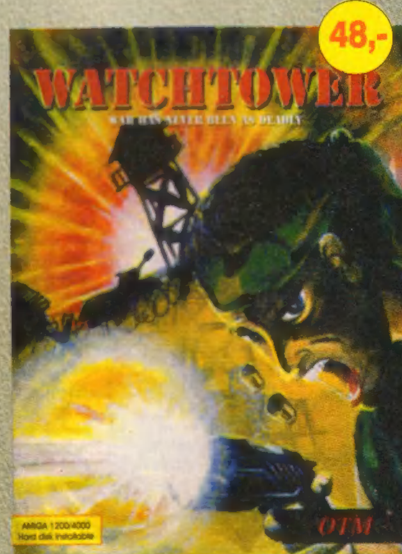
Manager gwiazdy rocka.
Amiga 500/1200



Gra przygodowo-zręcznościowa.
oddzielne wersje dla A500 i A1200



Gra strategiczno-ekonomiczna.
Amiga 500/1200



Gra strategiczno-zręcznościowa.
Amiga 1200

ACS Cover CD 4

Wakacje, wakacje, wakacje... zdecydowanie rozleniwiająco wpłynęły na producentów gier – efekt: mniej komercyjnych dem. Nie martwcie się jednak – to, co trafiło na ten krążek, stanowić może światełko w tunelu w dziedzinie amigowego grania. Z jednej strony wakacje to lenistwo twórców programów rozrywkowych, z drugiej zaś okres w którym scena bierze się do roboty – stąd niniejsza płytka jest „scenowa". Wszystkich fanów programów użytkowych zapewniam, że przeszukanie odpowiednich katalogów na pewno nie przyniesie im rozczarowania.

A teraz więcej konkretów:

Katalog KOMERCJA

MENTOR – Dzięki firmie Marksoft macie okazję zagrać w pełną wersję tej znanej polskiej przygodówki! Kody do gry znajdziecie na drugiej stronie okładki naszego covera.

Katalog AMIGA SCENE

- Historia grup Anadune i Appendix – zawiera dema, intra, grafiki i moduły stworzone przez członków tych formacji. Specjalnie dla Was przygotował je Madbart.
- Najważniejsze produkcje z party Intel Outside 4.
- Grafiki z Symposium 97 oraz Manga.
- Zbiór rewelacyjnych dem z ostatniego roku.
- Dyski muzyczne nadzwyczaj produktywnej grupy DA JORMAS.

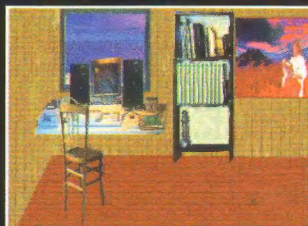
Katalog GAMES

- Dema i zapowiedzi najnowszych gier:

COMMAND STRIKE – Kolejny klon gry Dune II lub jak to się dzisiaj przyjęło mówić Command&Conquer.
FUTURE – Demko gry w stylu znanego chyba wszystkim Boulder Dasha.
FOUNDATION EDITOR – W ramach reklamy i promocji nadchodzącej gry Foundation, Sadeness Software wypuściło do niej edytor plansz.



FUBAR Control Centre – Podobny do Foundation Editor program, promujący tym razem grę FUBAR.
MINSKIES – Demo tetrisopodobnej gierki, w której dwóch graczy może walczyć przeciwko sobie (opis ACS 4/97).
NOTHINGNESS – Rewelacyjna przygodówka z renderowaną grafiką w wysokiej rozdzielczości.



OnESCAPEE – długo oczekiwany następca przebojów Another World i Flashback.



To trzeba zobaczyć!!
POWDER – Demko niezłej strzelaniny.
RAZOR – Strzelanina w stylu znanych Project X i R-Type.
SKIMMERS – Świetne wyścigi...
THE SHADOW OF THE THIRD MOON – Rewelacja... Pecetowy Comanche na Amidze. Spokojnie działa na kartach graficznych i dobrze wykorzystuje lepsze procesory.



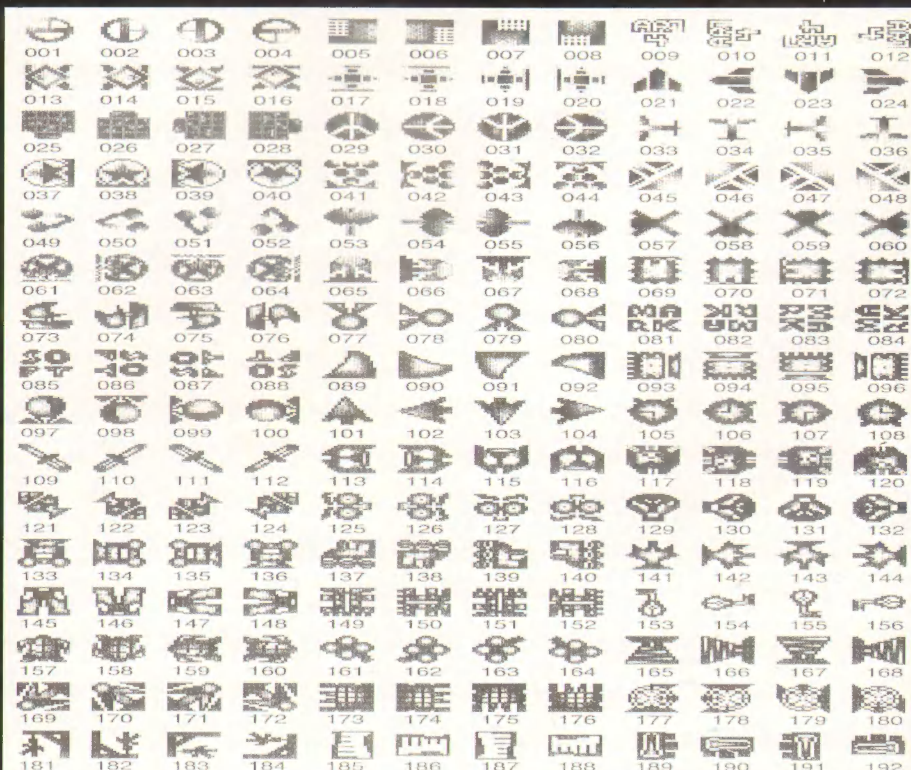
ZONAL DIVISION – Nowa propozycja z gatunku strategicznych.

- Screenshoty:

DIVERSIA, FORGOTTEN FOREVER, FOUNDATION, GILBERT GOODMATE, H-BOMB, OLO FIGHT, PATRYCJA, PHOENIX, PULSATOR, SWORD, TRAPPED II

- Gry shareware:

FREECIvilization – Przerobiona gra Civilization. Teraz można grać w kilka osób za pośrednictwem Internetu.
MANIACBALL – Rewelacyjny klon Arkanoida. Opis w dziale Shareware.
RUSH HOUR – opisywana w tym numerze w dziale Shareware.
GRAALHERALD2, LOGICALSTONES, OMEGA, SOLITON, MINIARCANOID, INVISIBLE, PAIRS, CATTRAP, SORK, CRACKOUT, RUS-



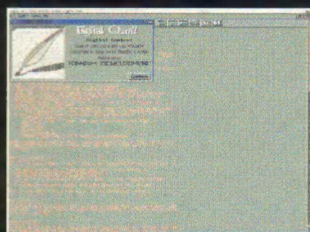
- Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym oprogramowaniem antywirusowym.
- Do korzystania z płyty wystarczy Amiga z czytnikiem CD-ROM, jednak niektóre z zapisanych na niej programów wymagają bardziej rozbudowanych konfiguracji.
- Płyta nie jest bootowalna.

HHOUR, WORLDOFARCH, B-ENGINE, TOSSWORD.

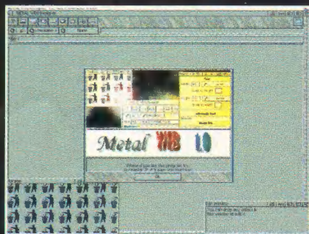
• Cheaty, patche i instalery: ALFREDCHICKEN, CHAOSHDPACK, COREDESIGN, FATMANAGA, FLAMINGOTOURS, JAMESPOND3CD32, PINBALLDREAMS, RT, SLAMTILT, SUPERCARSII, TEAM17, TOKI, U2, X-OUT, Z-OUT, Z2, Z, ZOOLECS.

Katalog UTILITIES

• Dema programów komercyjnych:
AWEB 3.0 — Najnowsza wersja jednej z trzech amigowych przeglądarek WWW. Jako jedyna nie wymaga MUI.
DIGITALQUILL — Nowy edytor tekstu mający wg. autorów stanowić konkurencję dla CygnusEDa.



DRAWSTUDIO 2 — Nowa wersja zdobywającego popularność programu do rysunku strukturalnego. Reklamowany jako amigowa wersja Corel Draw.
IBROWSE 1.11 — Najlepszy amigowy program do przeglądania stron WWW. Wymaga MUI, obsługuje ramki i animowane GIFy.
IMAGINE 4 — Demonstracyjna wersja znanego ray-tracera. Wymaga koprocesora.
MAKECD 2.4 — Świetny program do wypalania płytek CDR. Obsługuje większość najnowszych nagrywarek.
METALWEB — Pierwszy prawdziwy edytor HTML działający na zasadzie WYSIWYG.



TURBOBASE — Bardzo dobra baza danych.
• Patche do Directory Opusa 5.6.
• AMIBROKER 2.5 — najnowsza wersja najlepszego programu dla graczy giełdowych.
• Zestaw narzędzi i danych wspomagających programowanie w asemblerze i języku C.
• Biblioteka emulująca wirtualny Blitter dla Personal Painta. Skompilowana pod procesory PowerPC (!!).
• Oraz wiele innych ciekawych użytków, z których najważniejsze i najciekawsze zarazem to:
BarNone, FFNews, MCP 1.30 (najnowsza wersja super-commodity), Money 0.94, MUI 3.8, STFax, UltraAccounts, VTSchutzt 2.97.



AMIGA REPORT

Wszystkie dotychczasowe numery renomowanego internetowego miesięcznika Amiga Report. Doskonałe, alternatywne źródło informacji o sytuacji Amigi oraz zapowiedzi i recenzje gier, programów użytkowych i sprzętu.

CZYTELNICY ZONE

• Wszystko, co udało się Wam, Drodzy Czytelnicy nadesłać.
• Zrealizowane (w 90%) Wasze prośby dotyczące tego, co chcielibyście na płycie otrzymać.

Katalog W ACS

• Opisywane przez Barona playery do modułów.
• Slideshow z party Intel Outside 4.
• I tradycyjnie wszystkie nasze dyski Shareware.

NIEUSTAJĄCA AKCJA!

W ramach nieustającej akcji nadsyłacie nam sporo Waszych prac i wyrażacie zapotrzebowanie na konkretne programy. Muszę przyznać, że jak na razie udaje nam się spełnić Wasze zapotrzebowanie i mamy nadzieję, że tak będzie do końca. Pamiętajcie, że realizację Waszych próśb znajdziecie w katalogu DLA CZYTELNIKÓW w CZYTELNICY ZONE, a tego czego tam brakuje (np. dem gier czy użytków) szukajcie w dedykowanych tematycznie katalogach na płycie.

WAŻNE!

• Płyta nie jest bootowalna. Oznacza to, że bez uciekania się do sztuczek opisanych w ACS 2/97 nie odpalisz jej na CD32 i CDTV.
• Wszystkie programy na naszym coverCD są rozpakowane i gotowe do użycia. Zwróć jednak uwagę na ich wymagania. Nie odpalisz tytułu wymagającego 8 MB RAM na maszynie z 2 MB.
• Dane na płycie zostały sprawdzone najnowszym dostępnym oprogramowaniem antywirusowym.

ACS COVER 4

AMIGA COMPUTER STUDIO

DEMA UŻYTKÓW
Draw Studio 2
IBrowse 1.11
Metal Web
Imagine 4
AWeb 3.0

PEŁNA WERSJA!
Mentor

Teraz 609 MB!

DEMA GIER
onEscape
Shadow Of The Third Moon
Nothingness
Skimmers
Minskies
Powder

2 w 1
Świetne pismo i super cover!

Materiały z Intel Outside 4

Plus! DEMA OBRAZKI MODUŁY NAJNOWSZE PROGRAMY ANTYWIRUSOWE MNÓSTWO INSTALERÓW I PATCHY DO GIER

